

GRATIS DVD CON 8 DEMOS: VIRTUA TENNIS 3, CRACKDOWN, RAINBOW SIX VEGAS...
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA R OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº8 JULIO 2007
IV
LIBERTY CITY
VA A SABER LO QUE ES EL
CAOS
ESPECIAL
Grand Theft Auto IV
M TOGP07 VIRTUAFIGHTER5
MASS EFFECT BLAZING ANGELS ACE COMBAT TOM CLANCY'S END WAR DARK SECTOR BIOSHOCK COLIN MCRAE DIRT THE DARKNESS...
9 771887 110007 00008



Bienvenido




Director: David Sanz
T: 91 337 52 89
E: dsanz@recoletos.es

MALO. Cuando una marca tiene que salir al paso cada semana por algún hecho, bulo o post que se cuelga o noticia que aparece publicada es que algo está fallando. El mes pasado ya nos hicimos eco de las críticas que estaba suscitando el SAT de Microsoft dedicado a la reparación de las consolas en garantía (tema de conversión número 1 en los foros), y este mes ha sido la noticia de que nuestra 'casa madre' ha tenido que salir al paso de los 'supuestos' problemas del lector de la consola. El caso es que cuando el río suena es que agua lleva y, aunque la comunidad Xbox es acérrima seguidora de la consola, lo cierto es que tenemos que despertar en todos los frentes. Hay que demostrar que igual que Xbox Live es la envidia de medio mundo —las cosas como son— y que la máquina es muy superior a sus competidoras, el servicio postventa está a la altura de una marca como Microsoft.

A la espera de una mejora sustancial en este tema —algo que agradecerían los jugadores de nuestra 'blanquita'—, sólo podemos deleitarnos con la remesa de títulos que nos espera a la vuelta de vacaciones, comenzando por *Halo 3*, el título por excelencia de 2007 y con el que esta revista, la vuestra, tiene preparado un concurso para agosto, en el que podréis ganar desde juegos de *Halo 3* hasta una consola edición especial. Genial, ¿no?

Y recuerda...
¡Nos vemos en Live!



GTA IV: La saga más popular de la última década hace su aparición en Xbox 360. Ser malo nunca fue tan popular ni tan divertido.



VIRTUA FIGHTER 5: El juego de lucha definitivo también llega a nuestra consola y lo hace con características exclusivas para envidia de muchos.


Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema


Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



DARK SECTOR: Nos fuimos a Barcelona para ver el próximo shooter de los chicos de Digital Extremes. Un juego oscuro, agobiante y que no pasará desapercibido a ningún adicto.



TOM CLANCY'S END WAR: Sabíamos que la factoría Tom Clancy de Ubi Soft estaba tramando algo grande, más allá de Splinter Cell o Ghost Recon. Te desvelamos de qué se trata.


Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast


Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Marble, Jorge Núñez, José M. Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Palomo, Mauro Cruz.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado Godoy

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
P.º de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré.
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tfno.** 981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **Tfno.**: 986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andrea Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madrid).
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100



NUEVO TRAILER 28 DE JUNIO

GTA IV

El juego más esperado del año, junto a Halo 3, llegará a nuestras consolas en octubre, pero el caos ya ha empezado

PÁGINA 08

XBOX 360 LISTA



Lo mejor que está por venir dentro del mundo 360





¡EN EL DVD!

PÁGINA 98

JUEGA A VIRTUA TENNIS 3, **CRACKDOWN,** RAINBOW SIX VEGAS, **CASTLEVANIA,** WORMS...



Contenidos

Todo ordenadito, para que no te pierdas ni un solo juego



PÁGINA 40 NOS VA LO JAPO, ¿Y A TI?

Beautiful Katamari regresa por todo lo alto. Y es que... ¿no es genial pasar el rato con un engendro de 'escarabajo pelotero'?

XBOX LIVE®

Puntos, reputación, ser el amo de Live... Mola, ¿eh? Pues no te pierdas lo que el Dr. Marble tiene que decirte al respecto...





TOM CLANCY'S ENDWAR

PÁGINA 62

Sólo en tu revista oficial puedes echar un ojo al pedazo de juego que está gestando UbiSoft. La Tercera Guerra Mundial está a punto de llegar... ¿Estás preparado?

SIGUE JUGANDO

No te quedes atascado en tus juegos favoritos

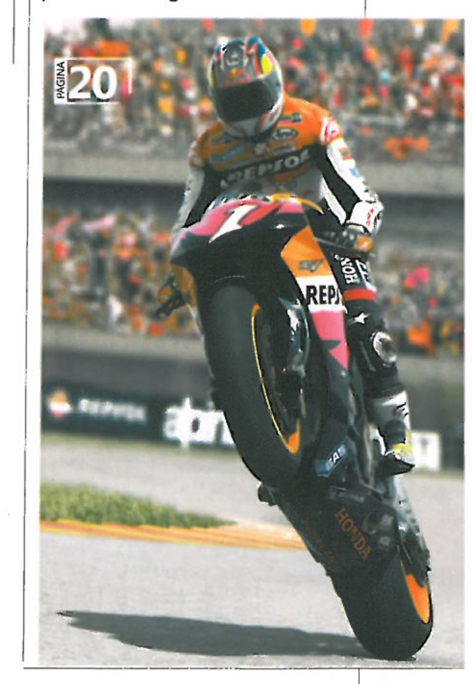
90 **VIRTUA TENNIS 3**
Conviértete en un as de la raqueta en doce días con nuestras clases particulares.

92 **REVIEWS ARCADE**
Te lo vas a pasar en grande con estos juegos. Ya verás.

ÍNDICE DE JUEGOS

MOTO GP 07

¡Disfruta con las primeras pantallas ingame!





La captura

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EXCLUSIVA

UNREAL TOURNAMET III*
A tiro limpio

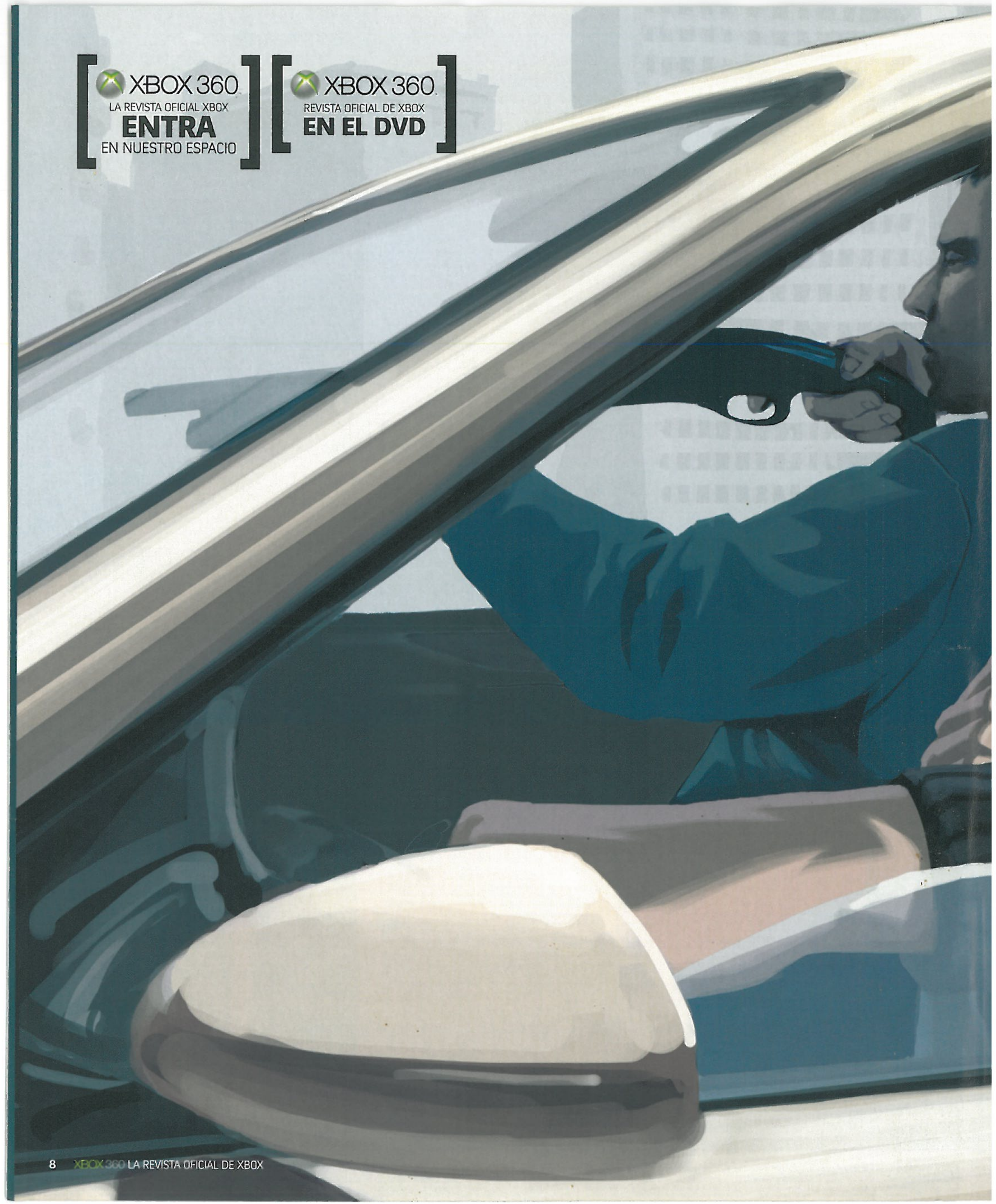
En el próximo número os mostramos un primer vistazo en exclusiva de lo nuevo de los creadores de Gears of War

BLUE DRAGON*
Xbox conquista Japón

Lee en el próximo número la preview del RPG más esperado y exclusivo de nuestra videoconsola.



DreamWorks Pictures
Paramount
A Viacom Company
Licensed by:
Hasbro
glu
glu.com
TRANSFORMERS
¿Crees que tu móvil es realmente un móvil?
Llega TRANSFORMERS a tu Vodafone live!
Descárgate en exclusiva el videojuego TRANSFORMERS, y alíate con OPTIMUS PRIME™ en su lucha contra los DECEPTICONS™ para salvar a la humanidad.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Vodafone live!
vodafone
vodafone
Es tu momento. Es Vodafone.


XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ENTRA
EN NUESTRO ESPACIO
XBOX 360
REVISTA OFICIAL DE XBOX
EN EL DVD



GRAND THEFT AUTO IV

GRAND THEFT AUTO IV

EDI: ROCKSTAR GAMES | **DES:** ROCKSTAR GAMES | **JUGADORES:** SIN CONFIRMAR | **PORCENTAJE COMPLETADO**

XBOX LIVE: MULTIJUGADOR | **A TU MEDIDA:** SIN CONFIRMAR | 66%

LANZAMIENTO: OCT 17 2007

"Mi nombre es Niko Bellic. Era un asesino"

AUTOR: OXM Xcast

AUTOR: OXM Chema

GRAND THEFT AUTO IV está más cerca que nunca y en la redacción estamos sobrexcitados por todo lo que tenga relación con este increíble título de acción en tercera persona de Rockstar Games. Por esta razón, cuando vimos el juego en movimiento en nuestro viaje a Londres, a finales de mayo, no tuvimos más opción que quedarnos con la boca completamente abierta, cual túnel de metro, y deleitarnos con lo que nos espera a la vuelta de las vacaciones de verano. Podríamos llenar hojas y hojas con nuestras impresiones, pero seguro que suena incluso mejor si lo cuenta el propio protagonista de la historia, Niko Bellic.

El diario de un inmigrante: "Hola, soy Niko Bellic. Mi historia es la de cualquier habitante de Europa del Este. Hasta hoy, sólo he intentado sobrevivir. Siempre he pensado en mí como una buena

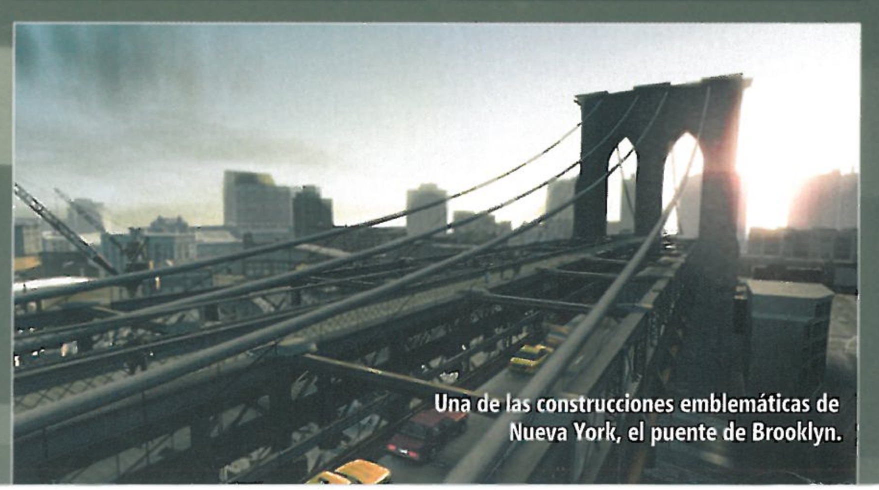
LO QUE PIENSAN DE HALO 3...
El gran problema de *GTA IV* se llama *Halo 3*, pues las fechas de lanzamiento de ambos juegos están, ciertamente, próximas entre ellas. Sin embargo, desde Take 2 afirman que no temen enfrentarse al juego de Bungie, porque, a pesar de ser un juego extraordinario, no supone una competencia directa para *GTA IV* por ser juegos muy diferentes. A pesar de esto, ya se oyen rumores sobre un posible retraso para evitar esta situación, pero nada oficial.

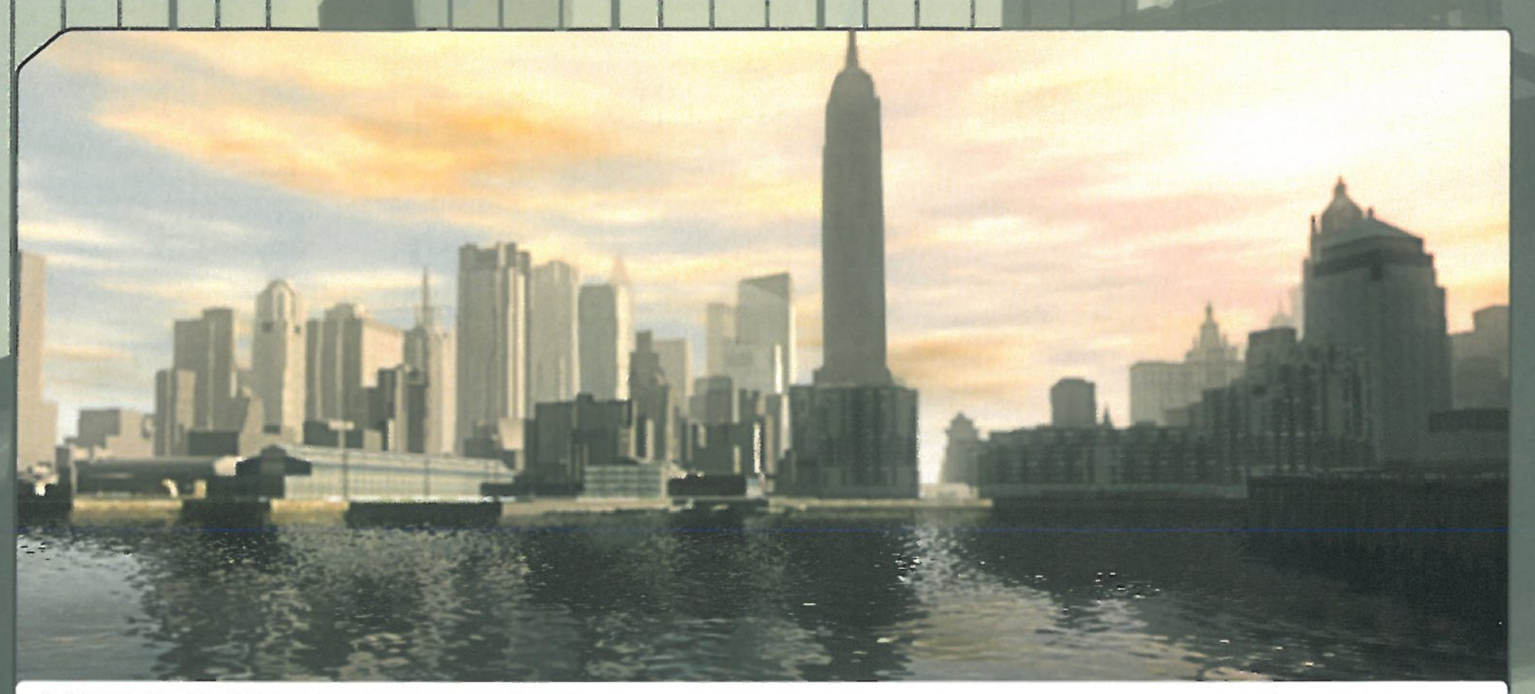


NUEVAS TECNOLOGÍAS LLEGAN A LIBERTY CITY

Se acabó eso de pulular de aquí para allá en busca de una persona o de cierta misión que se nos resiste. Esta vez tenemos la tecnología de nuestra parte: tenemos un teléfono móvil. Desde éste podremos llamar a nuestros compinches para que nos apoyen en las misiones, hablar con nuestros contactos para que se nos asigne una misión o llamar a un taxi, si no queremos andar por ahí robando y haciendo cosas malignas.
Además, desde él accedemos al menú de pausa y a la sección de estadísticas, con lo que será un punto importante en el desarrollo del juego. A esto le añadimos que no seremos los únicos con este ingenio, sino más bien todo lo contrario. El resto de habitantes de Liberty City pueden hacer uso en cualquier momento de sus teléfonos, ya sean móviles o cabinas telefónicas, para llamar a sus amigos, si les has pegado, o para llamar a los verdaderos malos de todo *GTA*: la policía.
Todo esto contribuye a hacer más divertido el mundo de *GTA*, con momentos impagables, como esperar que un transeúnte llame a un taxi por su móvil para que, cuando llegue a buscarle, montar primero... ¡Menudos rebotes que se pillan!

persona, pero mis actos dicen lo contrario. Desde el día que nací me he visto obligado a hacer cosas malas. He matado, secuestrado, robado e incluso vendido a montones de personas. Hice lo que debía hacer para sobrevivir y parece que hasta el momento lo he hecho bastante bien, sigo respirando.
Hoy es mi primer día en Liberty City. Llegué esta misma noche en un carguero, seducido por los emails enviados por mi primo Roman. En ellos decía que la fortuna le había sonreído y que está viviendo el sueño americano con 2 bellas mujeres, 4 jacuzzis y 15 deportivos. Yo también quería mi pedacito de felicidad. Ahora me doy cuenta de que cada una de las palabras que ese gordo bastardo escribió eran mentira. La maldita realidad es que tiene una mugrienta compañía de taxis semidestartalados y está más cerca de la ruina de lo que yo mismo lo estaba en Europa. Pero ahora no hay vuelta atrás, creo que me acabo de convertir en su nuevo y más económico conductor.
Son las 8 de la mañana y todavía no tengo que empezar mi turno. Sigo estando en la asquerosa y sucia oficina de mi primo Roman, mientras el sol de la mañana entra por el ventanal iluminando cada pequeño detalle de la habitación, desde esa apestosa taza de café de hace varios días hasta la radio desde la que se oye una melodía familiar, en un lenguaje que conozco muy bien... Nunca debería haber salido de mi país. ¡Maldita codicia! A pesar de todo, tengo claro lo que busco, que no es más que vivir mi propia vida. Se acabó


Una de las construcciones emblemáticas de Nueva York, el puente de Brooklyn.



LIBERTY CITY EN VERTICAL

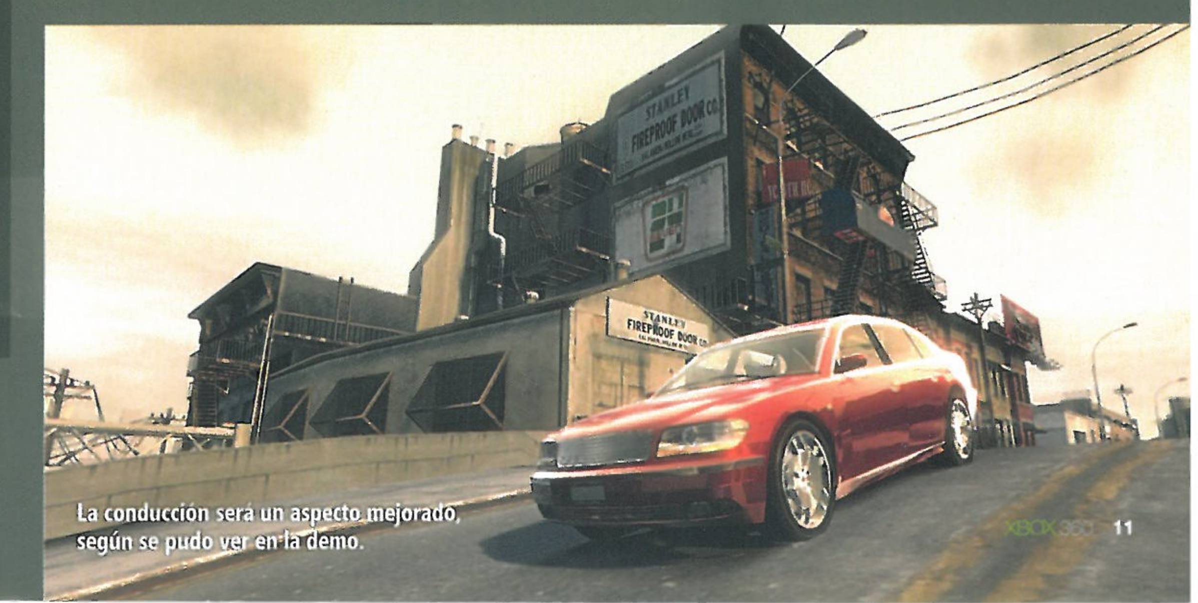
Liberty City será una fiel representación de Nueva York; es decir, la ciudad de los rascacielos. Y, haciendo honor a la que es, hoy en día, la ciudad más vertical sobre la faz de la tierra, *GTA* permitirá explorarla en las tres dimensiones: desde las orillas del río que atraviesa la ciudad hasta el pico del edificio más alto del distrito Algonquin, lo que viene siendo el Manhattan de Liberty City. Podremos incluso escalar los postes telefónicos, aunque, a priori, no parezca un gran avance en la saga, pero influye mucho en el diseño de escenarios el poder diseñar múltiples alturas accesibles mediante escaleras de mano o escalas, lo que hace a la ciudad mucho más accesible y compleja.

Quizás no sea tan emocionante como empujar a un ciudadano desde el piso cincuenta de un edificio (cosa que se puede hacer y además es altamente satisfactorio), pero es un paso más hacia una representación completamente real de las ciudades que incluye. Y no será además por la cantidad de veces que Liberty City ha hecho aparición en la saga, puesto que en cinco de sus nueve títulos hace aparición esta urbe, siendo la primera de ellas en el GTA original, con un episodio en dicha localización y la última en el reciente Liberty City Stories, aparecido en Ps2 y Psp durante el año pasado. Pero ya lo dice el propio Niko Bellic, nuestro protagonista: "Esta vez las cosas serán distintas."

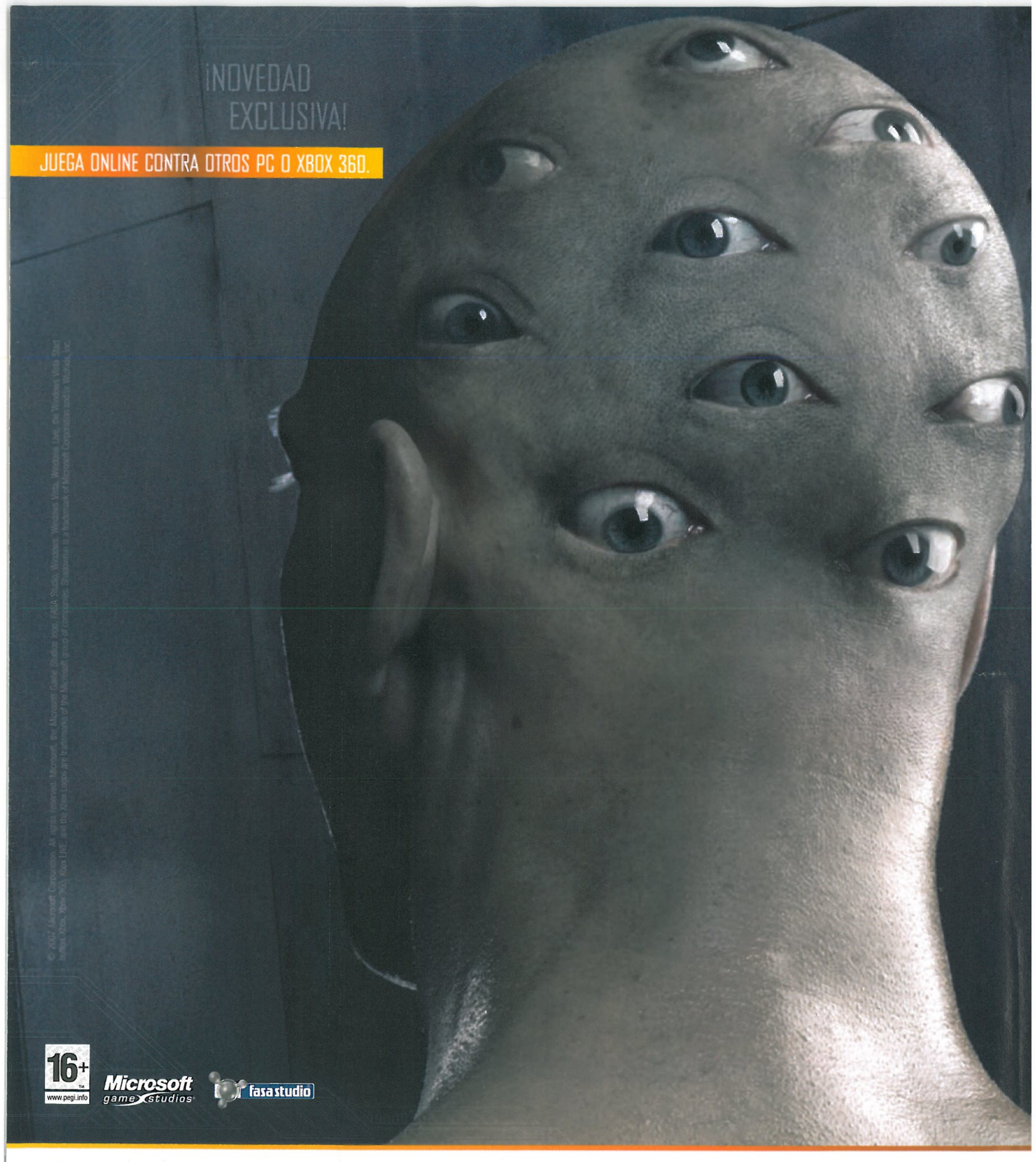
»Sus cinco barrios son tan grandes como la ciudad de San Andreas, en la costa Oeste

para mí lo de ser un señor del crimen y traficar al más alto nivel. Quiero vivir una vida como la de otro cualquiera y no voy a dejar que nadie se interponga en mi camino, sin importar el precio que haya que pagar. Los rusos siguen olisqueando mi rastro. Afortunadamente, Liberty City es una ciudad grande y llena de recovecos que la hacen verdaderamente distinta. No podrán encontrarme. Me esconderé en cualquiera de sus cinco barrios, que, según he oído, juntos son tan grandes como la ciudad de San Andreas, en la otra costa de Estados Unidos, pero con muchos más detalles que los hacen únicos.
Sería un buen momento para saborear las calles de Broker (Brooklyn). Así que, sin esperar un solo segundo, abandono el viejo almacén. Ahora sí que puedo decir que esto es distinto a mi vieja casa. Aquí cada calle y cada edificio es diferente; la libertad se respira a cada paso que doy y las gentes de este lugar son realmente peculiares. Es bueno dejar de ser el centro de atención y poder simplemente ver cómo la gente pasea, hablan entre ellos sobre el precio de la vivienda o se van a casa después de hacer la compra. Espero no llamar su atención, no quiero volver a ser el centro de las miradas de los transeúntes. Es demasiado peligroso.

LOS VEHÍCULOS EN GTA IV
La nómina de motorizaciones para esta cuarta entrega es de lo más surtida. Va desde los consabidos coches y motos, hasta los "ferris" y lanchas motoras, sin olvidarse de helicópteros o trenes. Se pensó incluso incluir aviones, pero su velocidad supondría llegar de un lado a otro de Liberty City en cuestión de segundos, por lo que la idea se desechó. Y a esto hay que añadir algunas licencias de marcas reales, como BMW, Audi o Ferrari para darle la puntilla.



La conducción será un aspecto mejorado, según se pudo ver en la demo.


¡NOVEDAD
EXCLUSIVA!
JUEGA ONLINE CONTRA OTROS PC O XBOX 360.
16+
www.pegi.info
Microsoft
game studios
fasa studio

LIBERTY CITY EN PLANO

DIFÍCIL DE OLVIDAR

Esta representación de la ciudad de Nueva York será algo menor que en la realidad y algo menor también que la mostrada en *GTA San Andreas*, pero se compensará con un detalle y una riqueza de escenarios nunca vista en un videojuego. ¡Si está hasta la Estatua de la Libertad!.



BARRIOS DE LA CIUDAD

Los principales barrios de la ciudad de Nueva York están siendo adaptados al universo *GTA*, con localizaciones reales y ambientación realista para crear, según los propios desarrolladores, "la sensación sucio del Nueva York Real".

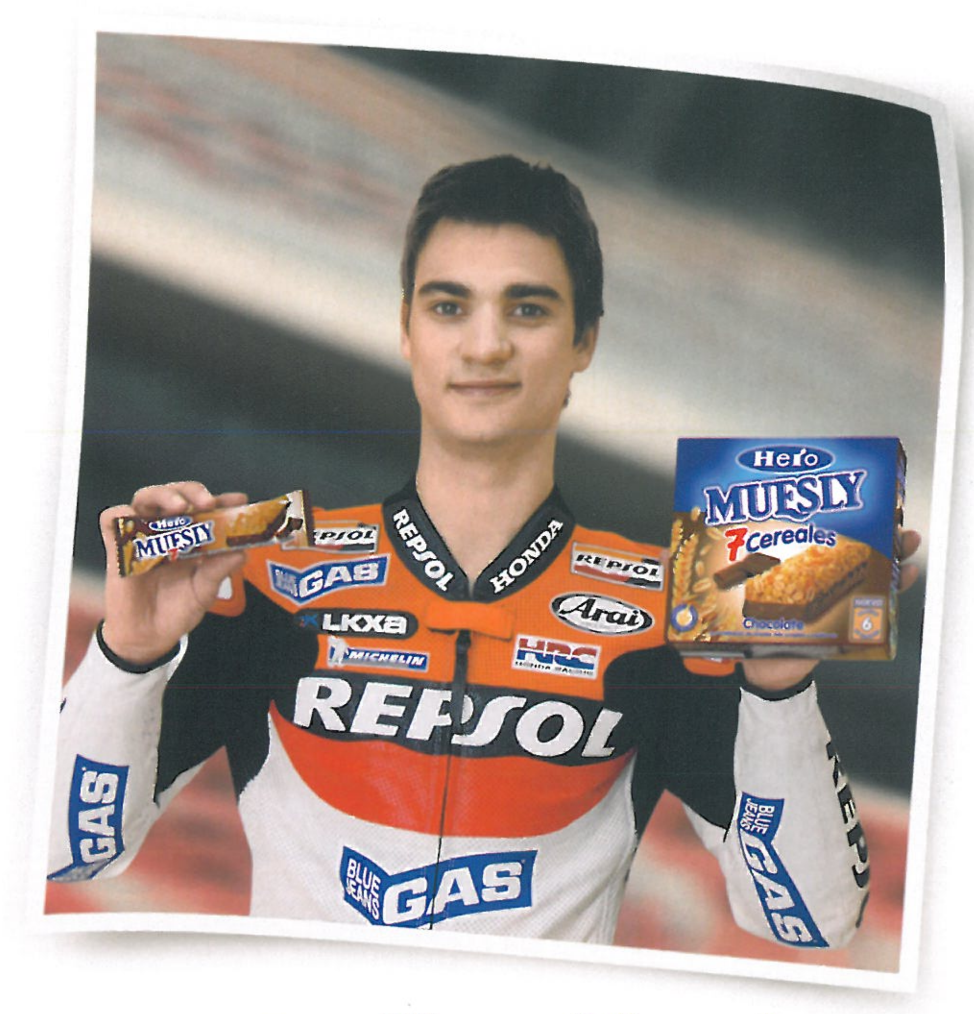
De este modo, el barrio más poblado de la ciudad, Brooklyn, pasará a llamarse Broker. Pasearemos ante réplicas del Empire State, Chinatown o Central Park en Algonquin; conviviremos con los habitantes de Dukes, Queens en la vida real; escucharemos hip-hop en el barrio que le oyó nacer, Bohan —es decir el Bronx— e incluso podremos salir de los límites de la ciudad de los rascacielos, al explorar Alderney, la Nueva Jersey de *Grand Theft Auto*.



Mientras paseo, escucho cómo resuena la arena bajo mis pies y observo mi propia sombra reflejada sobre una rejilla del metro. Todo es tan distinto en este país... Incluso el pitido de un tren que se oye en la lejanía deja de ser un estorbo y se convierte en un grito a la libertad, a nuevos barrios y experiencias, a nuevos sabores y olores. Al pasar junto a un poste telefónico siento que debo subirme a él, sólo para poder atisbar un horizonte pleno de edificios, con cierta contaminación y un pequeño "hedor" ambiental. Una sensación cálida recorre mi cuerpo y es entonces cuando siento de verdad que ésta es mi nueva casa. Tras bajar sigo con mi paseo hasta que encuentro una puerta abierta, y en mi inmensa curiosidad entro al interior del edificio. Un ruido me alerta y en un movimiento casi intuitivo desenfundo mi vieja pistola y, mientras camino, observo detenidamente cada pequeño detalle: el piso está abandonado y cada uno de los viejos muebles que lo puebla da fe de los años que han pasado en ese lugar. Al salir por la puerta trasera imagino cómo sería una persecución como las que veía en las películas de Steve Mcqueen: con el héroe atravesando un salón con el arma desenfundada, mientras los vecinos gritan pidiendo socorro, para luego salir por una

Nos podremos mover por la ciudad en coche, moto, avioneta y tren, claro.

Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Con Hero Muesly vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?



Los campeones de la energía

Más información en www.heromuesly.com. Bases depositadas ante notario. Único sorteo el 22.10.07

La indumentaria de Bellic, como la de los otros personajes, está perfectamente estudiada.

»Me acerco a un coche rojo, rompo la ventanilla con el codo y entro en él...

puerta trasera chirriante y oxidada, dándose de bruces con una valla metálica. Tras escalarla, la huida prosigue en una moto allí aparcada y es en ese momento cuando la policía empieza a disparar, pero el héroe consigue escapar entre las chispas producidas por los disparos de las balas. Una simple fantasía, de esas que suelen pasar por mis pensamientos.
Es en ese momento, cuando quizás seducido por esa idea aún rondando mi mente, me acerco a un bonito coche rojo y, sin pensarlo dos veces, rompo la ventanilla con el codo y entro en él para hacerle un puente y arrancar. Sé que no debería haberlo hecho, pero el sentimiento de culpabilidad se aleja con cada pequeño bote que da la suspensión del coche y con cada nota que oigo de las radios de los vehículos cercanos. Ni siquiera una patrulla de policía que pasa junto a mí consigue perturbarme; las calles son tan ricas en detalles... Cada graffiti o cada boca de metro es especial y distinta. Mi conducción es exquisita y el coche se deja manejar con una delicadeza increíble. Antes de darme cuenta llego a la orilla del río. La ciudad sigue despertando mientras me acerco al borde del canal. Tras posar el pie sobre la piedra

▶▶

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



La gente no sólo estará por ahí pululando... Harán cosas con cierta lógica.

Se acabó eso de ver a decenas de personas paseando sin más por las aceras de las calles. Ahora todo tiene su contexto. Habrá personas que vayan a hacer la compra, los típicos corrillos de ancianos comentando sus hazañas, fumadores paseando a sus perros... Niko simplemente será un peatón más haciendo su vida, aunque, dependiendo de nuestras acciones, el resto de habitantes de Liberty City reaccionará a nuestra presencia de forma realista.



LA POLICÍA NOS PERSIGUE

LOS CHICOS DE AZUL SEGUIRÁN HACIENDO CUMPLIR LA LEY

La policía siempre ha estado presente en cada entrega de la saga, pero esta vez prometen hacer caer todo el peso de la ley con una IA mucho más desarrollada, que nos pondrá las cosas muy difíciles. Pocos detalles se han dado al respecto, pero prometemos contároslos todos.

El río separa Nueva York de Nueva Jersey... Mucha actividad se concentrará en sus aguas.

APUNTA Y DISPARA
El sistema de apuntado sufrirá una mejora brutal, acercándonos más al manejo típico de los shooters en tercera persona que al incómodo sistema presente en anteriores entregas de *Grand Theft Auto*.
Al pulsar el botón de apuntado, la cámara pasa a situarse sobre el hombro de Niko y aparece una mirilla en el centro de la pantalla, señalando hacia dónde apuntamos, mientras nos movemos o cubrimos. Una verdadera mejora para la saga.



QUIERO ESE COCHE... AHORA

Si pensabas que robar coches sería coser y cantar, estabas muy equivocado. A partir de ahora tendrás que partir las ventanillas para entrar por la puerta y luego intentar hacer un puente para que el coche arranque. Aunque esto se hace de manera automática, es un avance. Una vez encendido el motor, entra en juego el nuevo sistema de cámaras, del que los desarrolladores dicen que es mejor que los de la mayoría de juegos de conducción, eso es por verse.
Lo que si podemos afirmar es que su control es más realista que antes, con la suspensión respondiendo dinámicamente a las desigualdades del terreno y a los distintos pavimentos. Además los reflejos dinámicos sobre la carrocería conseguirán dejarnos con la boca abierta en más de una ocasión.

»Un nuevo sistema de cámaras dentro de los coches

observo mi nueva casa. Reconozco montones de sitios reales que he visto en las películas, pero eso no es lo que más me sorprende. Lo que de verdad me hace especial es que esta vez haré lo que yo quiera, haré cosas que nunca creí poder hacer; quizás aquí las cosas sean distintas."
Esto es todo lo que quiso contarnos Rockstar sobre el primer día de Niko en la gran ciudad, pero estamos seguros que a éste seguirán muchos otros días, en los que nuestras acciones tan sólo dependerán de lo que queramos hacer, algo parecido a lo que hemos visto en

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX EN EL DVD

LOS MEJORES MOMENTOS DEL TRAILER



No te olvides de una cosa: en el DVD de la revista tenemos el trailer oficial de *GTAIV*, con lo que podrás ver el juego en acción. Mira a ver si eres capaz de ver el teleférico, le Sprunk, el anuncio de Cluckin' Bell and Burger, la señal de Vice City o la Estatua de la Felicidad.



¿Pensabas que no ibas a ver ningún arma? ¡Esto es GTA, colegui!

LO MEJORCITO...

QUÉ CONTAR A TUS COLEGAS SOBRE *GTAIV*...

✓ Eres Niko Bellic, un inmigrante de Europa del Este
✓ Tu primo se llama Roman y aunque no es malo, sí es un gordo mentiroso
✓ No eres ruso, pero te hartarás de ver bandas rusas
✓ Liberty City está modelada según la actual ciudad de Nueva York
✓ No hay ni un sola pantalla de carga de principio a fin del juego
✓ Liberty City es del tamaño de San Andreas, pero con mucho más detalle
✓ Podrás subirte a postes, escaleras de incendios y meterte en rascacielos...
✓ Y lanzar a gente al vacío...
✓ Y hacer carreras con lanchas
✓ Hay cuatro barrios y Jersey, aunque no está Staten Island
✓ Basado en el motor RAGE de *Table Tennis*
✓ Sin aviones, pero sí helicópteros
✓ Haz tus llamadas para estructurar las misiones
✓ Habrá multijugador, aunque no será masivo
✓ Sale este octubre
✓ Habrá episodios de *GTAIV* en Live para 2008

anteriores entregas de la saga, pero multiplicado a la enésima potencia. Las posibilidades técnicas las tienen, gracias, por una parte, al motor RAGE, desarrollado por la propia Rockstar y que permite un modelado de personajes y escenarios más detallado que en cualquier otro juego visto hasta la fecha, y por la otra, gracias al motor Euphoria, que hace que cada animación cobre vida, desde las primeras carreras de cualquier transeúnte con su traje ondeando al viento, hasta la sonrisa 'Profident' de Niko (si es que un tipo así es capaz de sonreír). Además, está el hecho de que cada segundo que pasamos delante de la demo de Xbox 360, sentíamos una fuerte sensación de presión en el pecho. Algo parecido a lo que siente un niño justo antes de la noche de Reyes. Grand Theft Auto IV es un juego extraordinario, se mire como se mire, y desde el mismo momento en que los desarrolladores encendieron la televisión de plasma de tropecientas pulgadas, se ha convertido en el juego más deseado para estas Navidades por el que suscribe. Si nos fijamos en los lanzamientos que va a hacer por esas fechas, es mucho decir. GTA IV lo merece, va a ser muy grande. Bienvenidos a Liberty City lectores...



LO MEJOR DE LA ENTREVISTA CON ROCKSTAR GAMES, DAN HOUSER (VP DE ROCKSTAR)

Por lo que hemos podido ver, parece que el juego se ha "ensombrecido".
Creo que el juego se ha hecho mucho más realista, pero no por eso creo que se haya hecho demasiado serio. Es más oscuro, pero sigue habiendo un montón de humor negro. Si lo que quieres hacer es que el juego parezca un poco más duro en algunos puntos, y algunos de los hilos argumentales un poco más enrevesados, tienes que oscurecer ciertos aspectos y algunos de los tipos malos tienen que tener las caras más reales y creíbles y menos caricaturizadas.

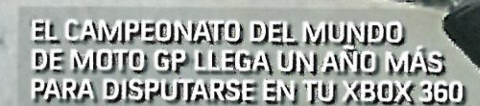
¿Cuáles son las principales ventajas del GTA IV de Xbox 360?
Ahora las limitaciones son menores y tenemos la pega de que las cosas que se quieren hacer son mucho más caras (risas). No es sólo que para que el edificio sea más parecido al modelo real se requiera más trabajo, sino que el modelado de las caras de los personajes requiere más trabajo, las animaciones requieren más trabajo, la inteligencia artificial... Una vez que te das cuenta de todo lo que crece cada uno de esos aspectos por separado y lo juntas, el equipo de trabajo habrá crecido un montón.

El protagonista extranjero nos parece genial si no conoces bien New York.
El personaje siempre es alguien nuevo en la ciudad o que vuelve después de un montón de tiempo por la simple razón de que si no haces así el jugador puede llegar a preguntarse en algún momento. Vale, bien, pero ¿qué estaba haciendo yo ayer? Ya lo hemos hecho de muchas maneras —chico sale de prisión, blablabla, y pensamos "¿Qué podría ser nuevo y resultar innovador?—. Y nos imaginamos que queríamos situar la acción del juego en Liberty City/New York y mirarla desde un nuevo ángulo. Ocurrió porque: a) en Europa del Este hay tipos con pinta de ser muy duros y que por sus cualidades y vivencias nos venían muy bien para el personaje y b) pienso que hoy en día dan más miedo y son tipos más duros que los típicos mafiosos italoamericanos, que son claramente más blanditos. Así que pensamos que sonaba muy interesante lo del buen héroe, antihéroe, criminal. Innovar en esos aspectos es tan importante como hacerlo en las sombras por píxel o cualquier otro aspecto tecnológico del juego.

»Los inmigrantes de Europa del Este tienen más pinta de tipos duros que los típicos mafiosos italo-americanos


NUEVOS JUEGOS

MOTO GP'07


EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE MOTO GP LLEGA UN AÑO MÁS PARA DISPUTARSE EN TU XBOX 360

AUTOR: OXM Maeso



Los usuarios de Xbox aficionados al motociclismo han podido disfrutar todos estos años de un videojuego oficial, poseedor de las licencias del campeonato del mundo de *Moto GP*, gracias a la saga de conducción creada por Climax. La saga ya es un clásico y, año tras año, los aficionados esperan su nueva entrega. Hace unos meses comenzó la nueva temporada del mundial de motociclismo y ahora, durante el verano, llegará a las tiendas *Moto GP'07*, su versión virtual, en exclusiva para Xbox 360 y PC. Y lanzar el videojuego con el campeonato bien iniciado tiene sus ventajas, a que todos los pilotos, las motos, circuitos, patrocinadores y todo lo demás está calcado al milímetro en el videojuego, pero no sólo eso, ya que la puesta a punto de las motos y el estado actual de máquinas y pilotos también se ha intentado ajustar hasta el mismo momento del lanzamiento. No creemos que se trate de una casualidad que, nada más enfrentarnos a la beta que hemos tenido ocasión de destripar, las Ducati hayan resultado las máquinas más rápidas en carrera y hayamos sudado sangre



EL MUNDIAL DE MOTOCICLISMO ESTÁ CALENTITO. COMO NUESTRA XBOX 360

LA CALLE ES TUYA CON EL APASIONANTE 'MODO EXTREME'



Desbloquea las 20 nuevas motos de calle que incluye el juego.



Calles y carreteras de todo el mundo en 17 nuevos trazados.

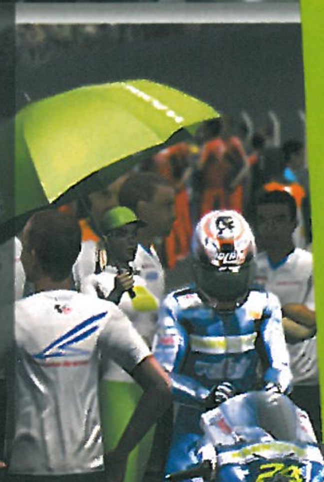
MOTOS Y MÚSICA CAÑERA

DRIVING TO THE FUTURE

La banda sonora del juego es realmente 'heavy'.

para ganar a Cassey Stoner, que ha liderado todas y cada una de las carreras que hemos jugado.
Por supuesto, el juego llega con todos y cada uno de los pilotos y motos oficiales del mundial de Moto GP y vuelve a ser una pena que no incluyan los mundiales de 125 y 250 c.c. Al menos, una vez nos hayamos cansado de disputar el Mundial, podemos pasarnos a las motos y circuitos del modo Extreme. Este modo nos permite seleccionar 20 nuevas motos de calle, personalizarlas a nuestro gusto y correr por 20 nuevos circuitos de lo más atractivo. Las calles de Barcelona o las carreteras secundarias de Holanda son dos de los escenarios que nos encontraremos en este atractivo modo Extreme, que cuenta también con su buen puñado de pilotos.
Técnicamente esta nueva entrega ha mejorado de forma sustancial,





EL MUNDIAL DE MOTOCICLISMO RECREADO AL MILÍMETRO



Diseño fotorrealista de cada moto, cada piloto y cada circuito.



La luz y los efectos atmosféricos son sobresalientes.

ofreciendo unos gráficos fotorrealistas de motos y circuitos muy logrados, donde podemos activar la presencia de público y ver hasta a 100.000 espectadores gritando en las gradas. Las animaciones de los pilotos han sido mejoradas, los efectos atmosféricos son más impactantes y todo, en definitiva, es más real.
En cuanto a la jugabilidad, se agradecen los cuatro niveles de dificultad, los tutoriales, desafíos y sistemas de recompensas añadidos (se pueden desbloquear cientos de extras) y la inteligencia artificial mejorada (se ha añadido la evasión realista, el error humano y se ha mejorado la inteligencia artificial para la velocidad de paso por curva). El Mundial de *Moto GP* tal y como es, para disfrutarlo en tu 360.





MODOS DE JUEGO

Además de los típicos modos de carrera rápida o contrarreloj, podemos acceder directamente al modo Campeonato Grand Prix para disputar el campeonato del mundo de *Moto GP 2007* de forma directa, con nuestro piloto favorito. Como en otras ocasiones, también podemos crear un piloto y llevarlo a lo más alto en el modo Carrera Profesional. Los mismos modos se encuentran disponibles en la modalidad Extreme. Pero para sacarle todo el jugo al título hay que ir ganando pruebas, batiendo récords de carrera rápida, etc, lo que desbloqueará pilotos, motos, circuitos nuevos y cientos de extras.



16 MOTEROS EN LA RED

Uno de los elementos más atractivos de esta nueva entrega vuelve a ser su modo multijugador. Además de la opción de competir en casa con algún amigo a pantalla partida o conectando dos videoconsolas, lo mejor es conectarse a Xbox Live para echar unas carreras. En el modo Grand Prix podremos llegar a jugar hasta 16 jugadores en una carrera online, lo que permite organizar campeonatos completos con gente de cualquier parte del mundo. Además, en esta entrega se ha añadido el original modo 'pink slip', que te permite jugarte tu mejor moto en una carrera a 'muerte' en Xbox Live.



EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS EN FASE DE DESARROLLO

Un A-10 Thunderbolt: no hay nada mejor contra tanques y aliens varios.

EDITOR: NAMCO **DESARROLLADOR:** NAMCO **JUG:** N/A **XBOX LIVE:** N/A **LANZAMIENTO:** INVIERNO 2007


NUEVO JUEGO

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Eres el problema de todo el mundo. Cada vez que despegas, no están a salvo. ¿Puedes ser el nuevo Top Gun?



ACE COMBAT trae la limpia, realista belleza de un simulador de vuelo tradicional y lo combina con físicas sin sentido de un shooter arcade. Es como una mezcla entre el Flight Simulator de Microsoft y R-Type – una fusión única de jets reales, terrenos foto realistas y control accesible. Una pequeña maravilla, entonces, que ha atraído a 10 millones de jugadores a lo largo de su historia.

Si no has jugado a un título de ***Ace Combat*** antes, esta es la configuración: pilotas uno de los jets licenciados, totalmente detallados y lo llevas a través de una serie de emocionantes misiones. ¿Por qué? ¡Para salvar el mundo, por supuesto! ***Ace Combat*** añade algo de munición de ciencia ficción al coste. No es común ver un grupo de F15 dando cobertura a una monstruosa fortaleza gigante que eclipsa el sol, o una torre futurista armada con un láser que puede derribar aviones a varios kilómetros de distancia.

La mejor característica es el vasto terreno. Las batallas son tan inmensas que se expanden por todo él, forzándote a decidir qué punto requiere tu atención. Puedes admirar a tus rayos A-10 mientras cruzas el cielo, admirando los efectos como destellos, senderos de humo y un terreno que, en vez de repetir texturas, está cuidadosamente modelado. ¿Podría ser éste el simulador de vuelo equivalente a Top Gun? Esperaremos a ver...



¿Te mola mi nuevo avioncito?



OPCIONES DE TODO TIPO

El 'Sistema de operación dinámico' te ofrece múltiples objetivos de misión con los que acabar, lo cual afectará a la dificultad de las misiones restantes. ¿Interceptar a un grupo de helicópteros? ¿Acabar con las baterías enemigas que están molestando a tus aliados? Puede haber hasta seis opciones en una sola misión, así que sólo necesitarás hacer unas pocas para que el trabajo esté hecho.



AL MANDO DE UN BATALLÓN

Tienes el control de un batallón completo. Usas el pad direccional para los comandos básicos hacia tus pilotos aliados, pero dejándolo apretado unos segundos pediremos un ataque aéreo contra cualquier enemigo al que apuntes. Dependiendo de la misión y de la localización, este apoyo puede venir de un avión aliado, unidades navales o artillería terrestre y activa cargando la barra de soporte.



ESTO ES LA GUERRA

La trama puede parecer tan realista como su logrado combate aéreo, pero sus desarrolladores han sido agudos diciendo que es 100% ficticio. "Los tópicos en Ace Combat 6 son realistas y son sobre la guerra," nos dice el director Natsuki Isaki, "pero estamos intentando que de ninguna forma tengan similitud con eventos mundiales reales." Está claro. Esto es, definitivamente, 'una' guerra.



EL REY DEL CIELO

Aparte de sus campos de batalla siempre cambiantes, el mayor añadido a la franquicia Ace Combat es el juego online. Sí, después de tres en PSOne, tres en PS2, uno en PSP, uno en GBA y dos juegos arcade, este Ace es el primero en conseguirlo. Estamos esperando con impaciencia los modos versus y las misiones cooperativas para jugar a lo mejor de lo mejor. Los rankings online también nos dirán quiénes son los mejores del mundo y del país.

¡GANA UNO DE NUESTROS 35 REGALOS EXCLUSIVOS!

Sólo tienes que enviar la palabra OXM (ESPACIO) VERANO AL 7788 y entrarás en el sorteo de 35 regalos de Forza 2, Gears Of War y Dead Rising. No esperes más a hacerte con uno de ellos.

NO HAY NADA COMO que llegue el veranito y estrenar por la patilla un juego como Forza 2 o una nueva faceplate para dar el cante con los colegas. Si te apetece vacilar de consola ya sabes, sólo tienes que enviar ***"OXM (espacio) verano" al 7788*** -coste del mensaje: 1,2 € + IVA- y entrarás en el sorteo de 10 faceplates de Gears of War, 5 de Dead Rising y 5 ediciones especiales, 5 normales y 10 faceplates de Forza 2. ¿A qué estás esperando?

5 FACEPLATES DE DEAD RISING

5 EDICIONES ESPECIALES DE FORZA 2

5 FORZA MOTORSPORT 2

10 FACEPLATES DE GEARS OF WAR

10 FACEPLATES DE FORZA 2

EL NUEVO NEED FOR SPEED, A FINALES DE AÑO

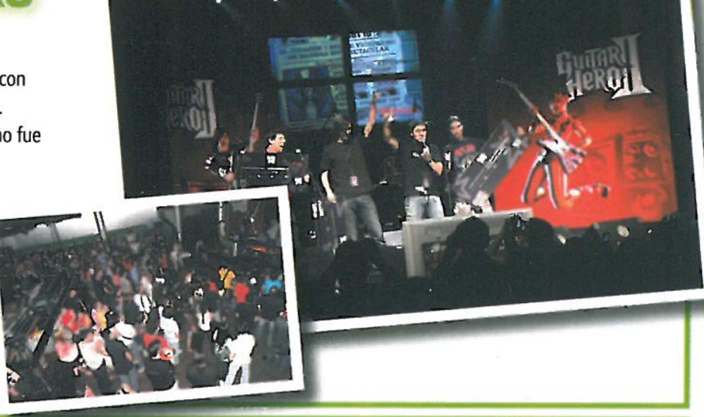
FINALES DE 2007. Esa es la horquilla de tiempo en la que se mueve EA para traernos de nuevo lo mejor de la saga Need for Speed. ProStreet, como se llamará el nuevo título, ofrecerá una precisión impecable, con impresionantes gráficos fotorrealistas, que te trasladarán al centro de la acción. Llevando la tecnología "Autosculpt" a un nuevo nivel —al menos, eso es lo que dice EA—, las modificaciones que realices en la apariencia de tu vehículo tendrán un impacto directo en el rendimiento del mismo. Para los desarrolladores de EA, ***Need for Speed ProStreet*** supondrá una auténtica explosión de adrenalina y una conducción con consecuencias. Cada arañazo, cada roce y cada golpe son cicatrices de guerra, que demuestran tu compromiso y naturaleza competitiva. Todo esto, junto con un revolucionario modo online, que redefinirá el término de juego social y una agresiva y mejorada Inteligencia Artificial. Larry LaPierre, productor ejecutivo del videojuego, ha declarado que "***Need for Speed ProStreet*** evoluciona con la cultura de las carreras urbanas, ofreciendo el último reto en lo que a conducción se refiere. Este juego consiste en preparar la máquina definitiva, ponerla a prueba en numerosos desafíos, alrededor de todo el mundo, y demostrar tus habilidades y reputación contra los mejores pilotos."





ACTIVISION CELEBRÓ SU FIESTA GH II

Y NO VEAS cómo se lo pasaron los chavales con los temazos de la X-Plorer. Música, premios... Vamos, que se lo pasaron en grande. La asistencia no fue espectacular, pero la fiesta sí. ¡Y los premios!





¡NUEVO TRAILER DE GTA IV EL 28 DE JUNIO!

YA QUEDA MENOS. Tranquilos. ***GTA IV*** está, como se diría coloquialmente, a la vuelta de la esquina. A nuestro reportaje, con visita incluida a Rockstar, hay que unir que Take 2 pondrá en pocos días, concretamente el 28 de este mismo mes, al alcance de todos el nuevo trailer del juego, llamado "Buscando a alguien especial". Seguro que será una pasada gráfica, como el primero, pero esperamos que muestre un poco de la acción que podremos ver el juego final.



SOUL CALIBUR IV, EN MARCHA

La revista online norteamericana 1up ha confirmado en exclusiva el desarrollo de *Soul Calibur IV*, la nueva entrega del beat'em up, con armas de filo creado por Namco. Este paso a la nueva generación de Soul Calibur llegará únicamente a Xbox360 y PS3. ¿No se te hacen los dedos agua?

BIENVENIDO AL EJÉRCITO

Red Store, los responsables de la saga *Ghost Recon Advanced Warfighter*, han confirmado que se encuentran inmersos en el desarrollo de un America's Army exclusivo deXbox 360, con la coletilla True Soldiers. Se trata de un juego de acción táctica, que utilizará el motor gráfico de *GRAW2* y contará con licencia oficial.

BALONMANO EN EL FUTURO

Sólo los más viejos del lugar recordarán un brutal juego de balonmano futurista en el que todo valía. Su nombre era *Speedball II* y Empire Interactive, la poseedora de sus derechos, ha anunciado el desarrollo de una nueva versión para Xbox Live. Se conocen ya fecha aproximada y hasta el precio que tendrá. Lo veremos en Agosto.

MÁS QUE BATTLEFIELD

El estudio Digital Illusions de Electronic Arts, conocido gracias a la popular saga de acción *Battlefield*, quiere diversificar su oferta. El director creativo del estudio sueco, Ben Cousins, ha admitido a GamesIndustry que están buscando un proyecto nuevo que rellene un hueco en el catálogo de Electronic Arts.

FINAL FANTASY, EN EL AIRE

Square Enix ha aclarado públicamente la relación entre su popular saga *Final Fantasy* y 360, tras las declaraciones de Shinji Hashimoto, que daban a entender que la saga y la consola nunca se encontrarían. Un portavoz ha matizado a Games Industry, por lo que no estaría descartada alguna relación en el futuro.

EN BREVE

VIVENDI PREPARA UN OTOÑO DE ARMAS TOMAR

World in Conflict, Crash Bandicoot y Las Crónicas de Riddick pondrán a prueba a los más jugones a partir de Otoño de este mismo año. Te toca velar armas.

WORLD IN CONFLICT

Sin duda, la mayor sorpresa de Vivendi viene en forma de juego de estrategia. Después de muchos rumores de una versión para consola de este título, por fin podemos confirmar que saldrá para Xbox 360.

World in Conflict está ambientado después de la Guerra Fría, en un enfrentamiento entre los rusos y los americanos. Los desarrolladores han querido crear una experiencia lo más inmersiva posible, y se han centrado en la acción directa. Cuando empiezas a jugar básicamente seleccionamos el equipo con el que queremos empezar la partida y directamente nos meten en el terreno de combate con unos objetivos a cumplir. Se han eliminado las típicas tareas de crear edificios y recursos antes de ir a combatir; ya tenemos todo lo necesario desde un principio. No sabemos si esta fórmula tendrá éxito, pero lo hemos visto y realmente tiene muy buena pinta.

Otra cosa bastante prometedora es el apartado gráfico. Todos los escenarios tienen un detalle muy alto, sobre todo para ser un juego de estrategia. Los detalles se ven perfectamente tanto de lejos como de cerca, incluso podemos acercar la cámara a nivel de calle y movernos por la ciudad viendo todo lo que se cuece en un primer plano. Mención aparte merecen las bombas nucleares. Se nota que han dedicado gran parte del tiempo de desarrollo para crear el efecto de dichas bombas, y tienen razón para estar orgullosos, porque el efecto es asombroso, digno de admirar. Además, si después de lanzar una de éstas se nos ocurre pasar por la zona, veremos cómo está todo desolado, además de presenciar un efecto como de interferencias de televisión como consecuencia de la radiación.

Hasta ahora lo que se ha mostrado es una versión corriendo sobre PC, debido a la reciente noticia de su lanzamiento en Xbox 360, pero si consiguen adaptar los Controles a la consola (con la dificultad que esto conlleva al ser estrategia) puede que haga las delicias de los fans del género e incluso de los que no lo son tanto.




Los vehículos de combate serán claves en el desarrollo de la acción.

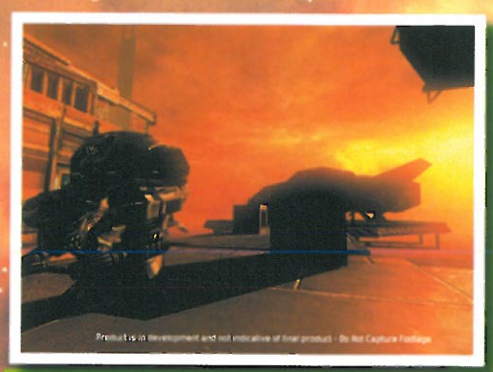
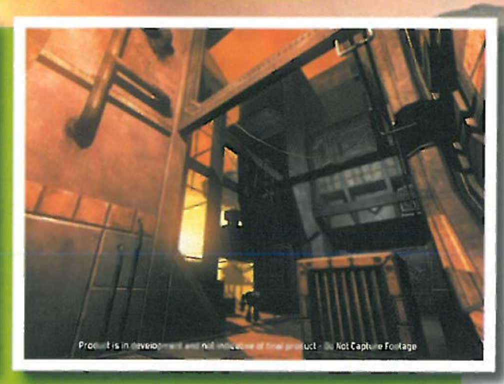



La variedad de escenarios, los gráficos, las opciones de juego... Una maravilla en todos los aspectos.



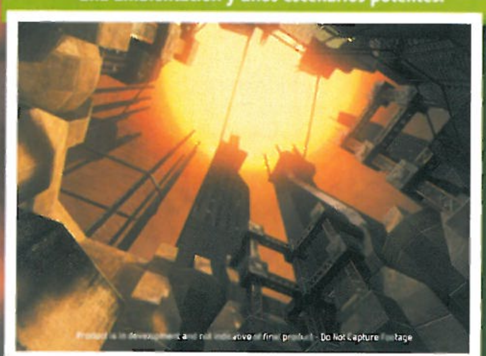


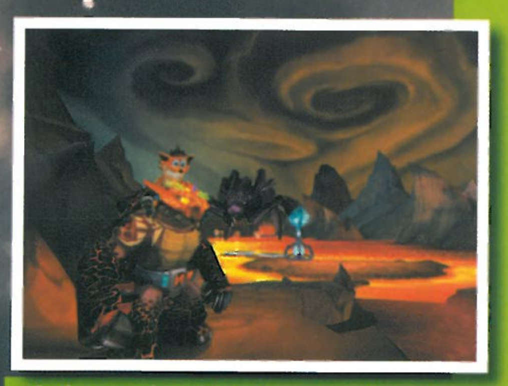

»Riddick regresa por todo lo alto y Crash Bandicoot dará el toque de color al Otoño más ajetreado de Vivendi

Se está trabajando muy duro en el desarrollo de una ambientación y unos escenarios potentes.

Aún no existen imágenes in-game, pero como estén a la altura de estos renders puede ser la leche.




Crash regresará con una aventura que vuelve por los fueros de las antiguas entregas de la saga.

Mucho color, acción desenfrenada, poderes mágicos, combates... Este Crash promete ser la caña.




Las Crónicas de Riddick: Assault on Dark Athena

Muchos de vosotros ya lo habréis jugado, incluso os lo habréis pasado en la versión que salió en la antigua Xbox. Assault on Dark Athena realmente va a ser un remake del juego que salió allá por el 2004, pero corregido y aumentado. Se está poniendo a punto para estar a la altura de las plataformas de nueva generación, añadiendo detalles para que los que ya hayan probado la antigua versión vuelvan a tener alicientes para volver a probarlo.

Jugaremos el papel de Riddick (Vin Diesel), un fugitivo que lleva años escapando de los mercenarios que intentan cobrarse la recompensa que ofrecen por su cabeza. El juego está ambientado en las películas "Pitch Black" y "Las Crónicas de Riddick" y podremos jugar tanto a la versión remodelada de "La fuga de Butcher Bay", como a la expansión exclusiva "Dark Athena" con nuevas características y un guión renovado.

Donde más notaremos la diferencia los que ya lo hayamos jugado antes es en el lavado de cara, con gráficos superiores a lo ya visto y la inclusión de un modo multijugador nunca visto.

Crash: Lucha de Titanes

Los fans de Crash Bandicoot están de enhorabuena: por fin el carismático personaje da el salto a la nueva generación con Crash: Lucha de titanes. El lanzamiento de este juego está previsto para otoño de este año y en esta ocasión tendremos que detener a los archienemigos de Crash, que planean mutar a las criaturas del mundo, convirtiéndolas en monstruos.

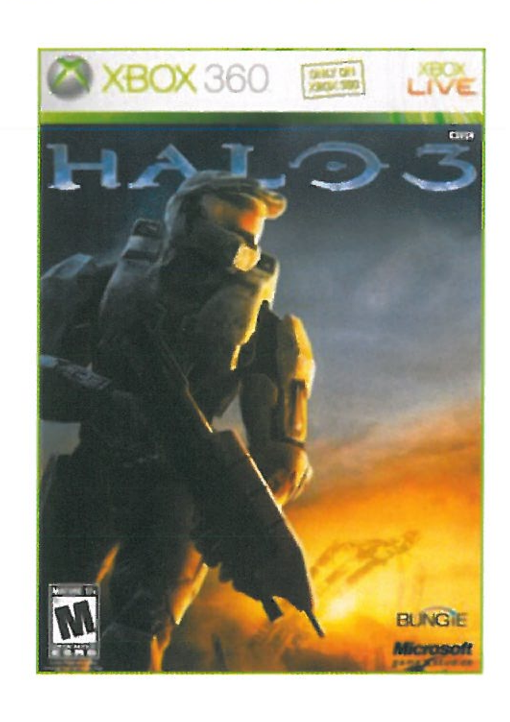
Entre las nuevas características que podremos ver en este título se encontrará una mayor libertad de acción que en otros Crash anteriores, con algo más de exploración y con movimientos, como patadas y puñetazos; podremos correr por las paredes..., cosas que no se han podido hacer hasta ahora en las entregas disponibles hasta la fecha.

También habrá un modo en el que podremos dominar a cada uno de los 15 enemigos originales, pudiendo lanzar bombas fétidas, rayos láser, usando cada uno de los poderes de las criaturas.
Por último, cabe destacar que también habrá un modo cooperativo en la historia, donde un segundo jugador se podrá unir en cualquier momento para ayudarnos a acabar con los villanos jugando como Carbon Crash.

DESVELADA LA PORTADA DE HALO 3

A TRES MESES del lanzamiento del buque insignia de Xbox, por fin podemos ver la carátula del que será un éxito asegurado de ventas, ***Halo 3***. Ya sabemos que en el caso del título estrella de Bungie cualquier anuncio es bienvenido, así que aquí tenéis un nuevo detalle. No es una noticia como la del ya pasado lanzamiento de la beta con la que cualquier fan se puede mear en los pantalones sólo con leerla, pero estos detalles son los que nos van recordando que cada vez está más cerca el lanzamiento del juego. A partir de ahora toca empezar a tachar los días del calendario si todavía no lo estáis haciendo, aunque ahora que estamos en pleno verano también hay más formas de matar el tiempo hasta entonces, como la piscina, ir a la playa, exprimir al máximo esos juegos pendientes...

Halo 3 llegará a las Xbox 360 de todo el planeta el 26 de septiembre y Microsoft ya ha desvelado cómo será la carátula de la versión NTSC estándar para su lanzamiento en Estados Unidos. Si os fijáis bien, coincide con la imagen que elegimos el mes pasado para ilustrar la portada de nuestra revista (teniamos un presentimiento, os lo aseguramos). Lo que no sabemos seguro es si en Europa y Asia el juego aparecerá con la misma portada o Microsoft elegirá otra imagen para llegar a estos mercados.

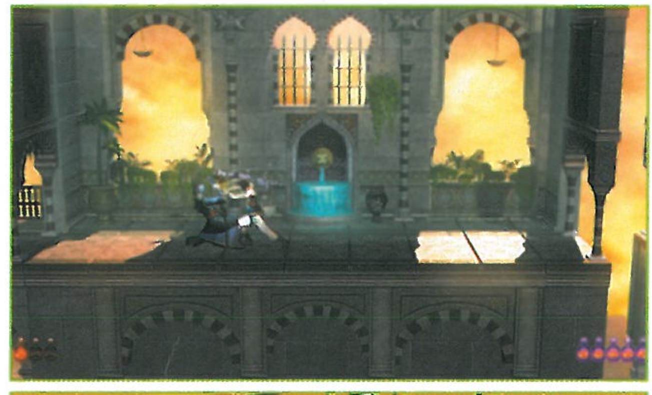


EN BREVE

DE TODO UN POCO...

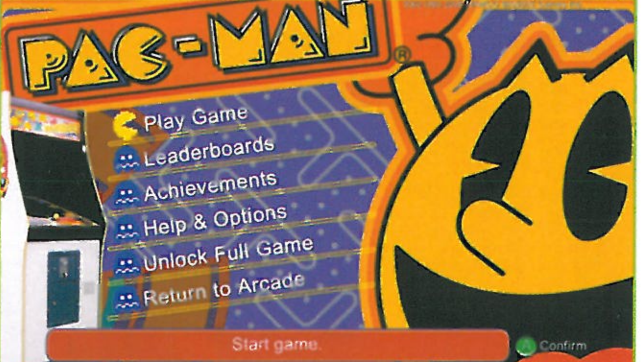
OTRO CÁSICO: PRINCE OF PERSIA LLEGARÁ EN FORMA DE ARCADE

De vez en cuando se lanzan grandes clásicos que van aumentando poco a poco la calidad del catálogo de Xbox Live Arcade. ***Prince of Persia*** es uno de ellos, y por fin lo podemos disfrutar en nuestra querida consola, con la jugabilidad de siempre pero con unos gráficos mejorados en 3D. Lo tenéis en el bazar disponible al módico precio de 800 Microsoft Points.



PAC-MAN TIENE NUEVOS LABERINTOS SÓLO EN TU XBOX 360

El pasado 5 de junio fue un día histórico para los aficionados a los videojuegos. Ese día Microsoft y Namco Bandai Games hicieron historia con la nueva edición del juego ***Pac-Man Championship Edition***, disponible en Xbox Live arcade. Por primera vez en 26 años se han diseñado nuevos laberintos para el popular juego del Comecocos amarillo, y quien quiera disfrutarlos pues no le queda otra que hacerse con una Xbox 360.



DISNEY A POR STAN LEE

Parece ser que los estudios de Walt Disney se están interesando por los proyectos de Stan Lee, el famoso creador de los comics Marvel. Y es que por lo visto, han adquirido unos derechos que les permite 'fisgar' lo que el artista vaya ideando para el futuro. Esto es: Stan Lee x Disney Studios = pelis de animación y videojuegos.

NO HAY REBAJA A LA VISTA

David Hufford, de Microsoft, declaró hace días que el precio ideal de Xbox 360 sería 199 dólares, con lo cual se dispararon todas las alarmas en la red vaticinando una rebaja a corto plazo. Pero Hufford ha tenido que salir a desmentirlo, diciendo que la máquina está a un buen precio y no hay rebaja a la vista.

EL MOTOR DE OBLIVION

Los desarrolladores Rusos de Play Ten Interactive, han hecho migas con Emergent (los creadores del motor Gamebryo), para usarlo en lo que será su nueva creación para las consolas de nueva generación, un proyecto llamado *The Wall*.
A quien no le suene ese motor, os diremos que es el mismo con el que se mueve el famoso *Oblivion*.

UBISOFT HACE GUIÑOS A EA

Parece que la compañía creadora de los conocidos títulos apadrinados por Tom Clancy, está considerando la opción de fusionarse con EA. Casi nada. Además de meterse en el negocio cinematográfico. Si realmente la unión se llegara a producir, se convertiría en un gigante de los videojuegos.

NUEVO JUGUETE DE J. CARMACK

John Carmack ha desvelado durante la Wolrdwide Developers Conference el nuevo y prometedor motor que tienen entre manos. Es la primera vez que muestra las bondades de dicho moto. Éste tiene la capacidad de mostrar un mundo increíblemente detallado hecho con texturas que ocupan 20 GB de espacio. Prometedor.



El juego de carreras más real ha llegado a tu salón



Consigue ya tu Pack Forza 2 Motorsport

Cuando juegues a Forza 2 Motorsport creerás estar viviendo una competición en directo: los coches más detallados, los escenarios más realistas y los sonidos más impactantes, harán que te agarres al sofá cada vez que cojas una curva. Un juego tan real que casi podrás oler el asfalto.



¡Y vive la competición al límite con el volante inalámbrico Xbox 360!













INPUT
Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...

OXM Maeso

AUTOR:



Otro tirón de orejas para el SAT

Los problemas que muchos de nuestros lectores tienen con sus consolas y con el servicio técnico de Microsoft llegan a menudo a nuestro mail. Aquí os mandamos las quejas de nuestro amigo Alfonso Riestra González:

"Soy propietario de una Xbox 360, y lector habitual de su revista. Me he puesto en contacto con el SAT de Microsoft y les he enviado la consola para que la reparen (el lector no reconoce ningún disco y hace un ruido tremendo). El caso es que me indican que me enviaran "una consola en perfecto estado". Ante dicho comentario, me pongo en contacto con la oficina del consumidor, y éstos me indican que no pueden darme otra consola reparada, tienen que darme la mía, o de lo contrario una nueva. Llamo nuevamente al SAT, y me indican que toman nota de mis comentarios, pero que no me aseguran ni que me envíen la mía reparada, ni que me envíen una nueva; simplemente "una consola en perfecto estado". ¿Qué puedo hacer al respecto? ¿Cómo es posible que una empresa como Microsoft (a la que su revista representa en cierta medida) se salte la ley de garantías así como así?"



'El Chevi' nos manda una mini-guía para arrasar con *Mad Tracks*

Aquí os mando una pequeña guía rápida para ***Mad Tracks***, orientada más que nada a jugar en el Live, dedicada especialmente al uso de la batería y el mortero. Espero que os sea de ayuda en la revista, si es menester...

Mad Tracks, un juego de coches al estilo Micro Machines, que te proporciona el dulce sabor de la victoria y la furia (con los vulgarismos malsonantes disparados de nuestras bocas), si en la última curva algún gracioso te lanza el mortero...

El mecanismo es sencillo: aprieta el gatillo hasta que se te quede grabado un hermoso RT en el dedo índice. Hay que pisar el acelerador prácticamente toda la carrera, pero cuidado: la batería "muelle" de nuestro coche se agotará y no podremos seguir el ritmo. Especialmente en cuestas pronunciadas...

Para que esto no nos ocurra, podemos usar sencillos trucos. Por ejemplo, en las curvas, en vez de mantener pulsado el acelerador, lo mejor es pulsar y soltar y volver a pulsar en pequeños toques. Con esto usaremos la inercia del coche, más un pequeño extra de impulso, que apenas usará batería.

Cuando demos un salto, las baterías se empezaran a cargar. Además, podemos usar las cuestas descendentes para usar la fuerza que llevemos y dar un pequeño respiro (corto) a nuestro acelerador.

La pericia al volante es indispensable en este juego, pero tanto o más es el saber cómo y cuándo usar los ítems que recogemos...

El mortero (ese gran enemigo del cabeza de carrera) es muy útil. Pero ojo: con el mortero podemos echar a la cuneta a nuestro adversario, o si lo usamos en mal momento le podríamos incluso dar un empujoncito hacia la victoria final... **'El Chevi'**

(lee la guía completa y aporta comentarios en http://revistaoficialxbox360.spaces.live.com)







¿QUÉ PASA CON EL E3?

Javi Furio

He leído por Internet que al E3 de este año van a faltar Microsoft y Ubi Soft, entre otros. ¿Sabéis algo? Y, sobre todo, ¿lo vais a cubrir?

El E3 de este año es muy diferente al de otros años, pero no dudes que tanto Microsoft como Ubi Soft van a acudir Santa Mónica a mediados de julio. Por supuesto, allí estaremos nosotros y tendrás toda la información del E3 en los próximos números.



DESCONEXIONES DE PES 6

Miguel Gutiérrez

No logro terminar una partida en Xbox Live con el Pro Evolution Soccer 6. Quisiera saber si es a causa de la conexión, el juego o la consola. Es desesperarnte.

No eres el primero que nos habla de las desconexiones jugando a PES 6, a muchos otros lectores les pasa lo mismo. Parece ser que se debe al juego. Habrá que consultar a Konami España.



NO LES SOPORTO

Miguel Rodríguez

Me quiero comprar una nueva Xbox 360, pero no puedo esperar mucho tiempo. ¿Para cuándo sale la Elite? ¿Tendrá más prestaciones? ¿Qué hago?

Sin duda, se trata de la pregunta del millón. No hay comunicado oficial por parte de Microsoft, pero llegan rumores desde Reino Unido que colocan la Elite en Europa el próximo noviembre. Es evidente que tiene más prestaciones. Tu verás.



SUGERENCIAS @ Email: xbox360@recoletos.es

¿Os hacen unas ligas entre lectores de la revista?

Hola: Soy Diego Jesús Martínez. Ya que se está hablando mucho de Halo3, y como sé que va a tener mucho éxito en cuanto llegue, podíamos ir pensando en hacer un ranking de mejores jugadores de Halo o, por qué no —puestos a pedir— una liga. Hacerla es muy fácil: se pone una fecha de inscripción y se hace un calendario de enfrentamientos, con horarios flexibles, para la gente que se apunte. No sé, creo que sería interesante.
Y una cosilla más. Deberíais hablar en la revista sobre el tema de incompatibilidades por culpa de los routers, especificando los puertos a abrir y el tipo de conexión que mejor vaya para todos. Están por ahí todos los foros a reventar de preguntas de gente con problemas.
Un saludo.

Pues las dos sugerencias que nos trasladas no caerán en saco roto. En cuanto al tema de las conexiones al Live y problemas con proveedores de banda ancha en España os ofreceremos un útil reportaje en el próximo número (pedir y se os dará). Y sobre el tema de las ligas es una iniciativa genial. Os animamos a todos a sumaros a la iniciativa y a organizarla entrando en: http://revistaoficialxbox360.spaces.live.com



SUGERENCIAS @ Email: xbox360@recoletos.es

SAMUEL CERDÁ NOS ENVÍA UNAS SUGERENCIAS

Soy Samuel y buen seguidor de vuestra revista. En primer lugar, felicitaros por el trabajo que hacéis. Me gustaría haceros algunas sugerencias para la mejora de la revista:
1. Una guía de los juegos que habéis analizado, con su nota y su género al final de la revista.
2. En los análisis hay algo muy importante, que siempre debería estar incluido y que es algo en lo que los jugadores siempre pensamos primero, y es el idioma del juego. Creo que en algunos casos es esencial para la compra y debería incluirse.
3. Tal vez podrías analizar algunos juegos que salieron antes de vuestra publicación. Creo que a mucha gente le interesa vuestra opinión (al menos a mí, sí).
4. Para mi gusto personal, la parte donde explicáis las demos de los juegos que vienen en el CD es muy extensa y se podría reducir para crear alguna nueva sección, como trucos de los juegos...

Tomamos nota de todas y cada una de las sugerencias. ¿Qué pensáis vosotros? ¡Escribirnos!

¿Eres uno de los ganadores del mega-concurso del mes pasado y todavía no te ha llegado tu premio?

No te preocupes. Las casas responsables de algunos de los títulos tienen problemas de stock y, al cierre de este número, aún no habían enviado los juegos. Pero todos recibiréis vuestros premios sin problemas. Paciencia.



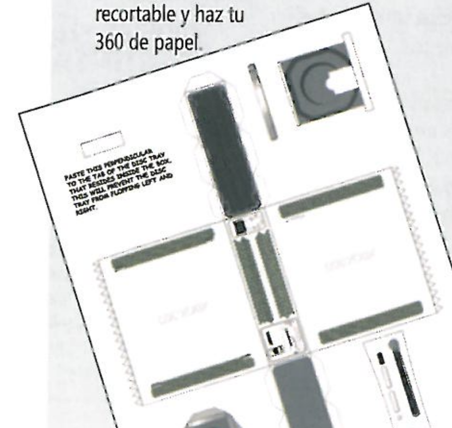
¡INCREÍBLE!  Email: xbox360@recoletos.es

Hazte una Xbox 360 de ocho centímetros y de papel

Un lector nos ha desvelado la existencia de un verdadero manitas aficionado a los videojuegos. El tipo en cuestión hace geniales miniaturas de videoconsolas en papel. En su web puedes descargar el patrón recortable para hacer tu Xbox 360 de ocho centímetros, y hasta la caja y la unidad HD-DVD a juego. Entra en *http://paperartgadgets.blogspot.com*



Descárgate el PDF recortable y haz tu 360 de papel.





¿UN VÍDEO CON LOS TEMAZOS DE GUITAR HERO III?

Miguel Vallés, de Huesca, nos ha enviado el enlace a un impresionante vídeo de YouTube. En este vídeo se pueden escuchar las que, aseguran, son las canciones oficiales confirmadas que incuirá Guitar Hero III. Ahí va el enlace: *http://www.youtube.com/watch?v=HjX7mTj_7AE&mode=related&search=*



INPUT
★ ENTREVISTA

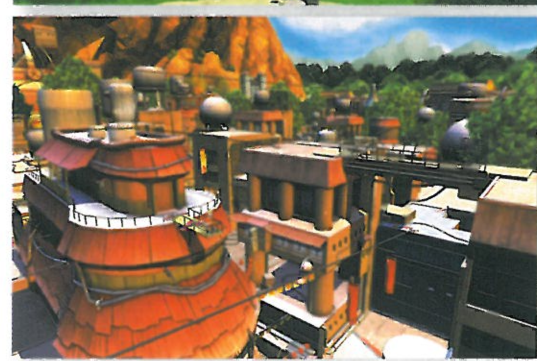
Estas son las respuestas de Masao Kobayashi, director de arte de Naruto, a vuestras preguntas.















¿Trabajando con un manga, hasta qué punto podéis ceñiros al original? (Pedro, Madrid)
Creo que el pueblo de Konoha que hemos creado ilustra la relación del juego con el anime y el manga. Desde el primer momento quisimos crear un juego que era fiel al ***Naruto*** original. Así que creamos el pueblo de Konoha, que tiene cientos de edificios y lugares que todos los fans podrán reconocer. Pero como estábamos haciendo un juego no podíamos quedarnos ahí. Tuvimos que esforzarnos para hacerla interactiva y divertida. Cada área del pueblo es accesible con saltos y, además, está lleno de personajes que te asignan misiones que debes completar. Esto permite a los jugadores vivir realmente el pueblo de Konoha y la historia de ***Naruto***. De este modo mantuvimos el tipo con el anime y proveemos a los jugadores de una experiencia completamente distinta.



¿Qué relación tenéis con el Studio Pierrot durante el proceso de creación? ¿Trabajáis codo con codo? (Oscar, Madrid)
Trabajamos de cerca con Studio Pierrot y Shueisha con reuniones semanales, donde presentábamos los contenidos del juego. Todo, desde el diseño del juego, los modelos de personajes o entornos hasta el guión, fueron comprobados cuidadosamente en estas reuniones. Obtuvimos un montón de material y nos ayudó a hacer que nuestro juego fuera mejor y más fiel a ***Naruto***.

¿Trabajar con un manga de tanto nombre supone una presión extra? ¿Alienta al equipo a hacerlo mejor? (Alberto, Cáceres)
¡Por supuesto! Cuando empiezas a trabajar en un juego de ***Naruto***, sabes que hay muchos fans esperando con las expectativas en todo lo alto. Gran parte del equipo está compuesto de verdaderos fans de Naruto, así que pensamos que somos muy exigentes con nosotros mismos. Creo que esta presión es aún mayor por ser un estudio europeo que trabaja en una licencia emblemática japonesa. Toda esta presión nos impulsa a prestar mucha atención a un montón de pequeños detalles de la licencia, para mantenernos muy cerca de la dirección de arte del original.

»Somos fans de Naruto, lo que nos hace ser muy exigentes con nosotros mismos

¿Quién y cómo decide qué personajes serán incluidos en el juego? (Sara, Barcelona)
Estamos decidiendo qué personajes son jugables, basándonos en las expectativas y en las necesidades de la historia. Todavía no podemos contar qué personajes habrá en el juego o cuáles serán jugables, pero podemos decir que la mayoría de los personajes estarán.

¿Hay algún escenario o personaje diseñado específicamente para el juego? (Paco, Valencia)
Todos los entornos y personajes están tomados directamente de la serie. Mezclarlo todo y hacer las cosas más divertidas era nuestra parte.

¡ENVÍA TUS PREGUNTAS SOBRE NARUTO!

Seguimos teniendo a nuestra disposición al equipo de desarrollo de *Naruto*. Para el siguiente número podéis mandarnos vuestras preguntas, que contestará el responsable de 'Sonido y FX' del juego: *xbox360@recoletos.es*

Episodio V:
Xbox Live

Acabarte un juego no sería lo mismo si no pudieras contarlo y presumir de ello ante tus amigos. Por mucho que lo hayas disfrutado, poder demostrarlo y haber sacado de ello algo más que la satisfacción personal es lo que te permiten los logros. Puedes inventar que eres el mejor, pero sólo mostrando en público tu perfil podrás demostrarlo. Pero los logros no son los únicos puntos en Xbox 360. Para muestra, un botón.





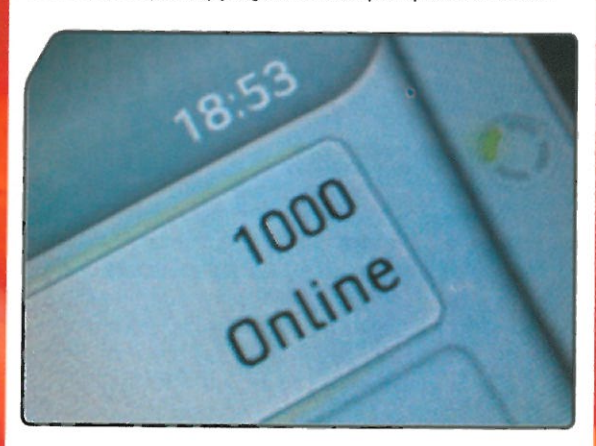
Microsoft se caracteriza por reunir buenas ideas y ponerlas a disposición de un gran número de personas. Es más, en el terreno de los juegos online parecía que estaba todo inventado antes de llegar Xbox Live, pero este servicio ha demostrado que las cosas se podían hacer mucho mejor. Eso sí, de entre todas las opciones que encuentras una vez que enciendes tu consola y ésta te pregunta si quieres conectarla a Internet (Xbox Live), hay una que puede significar la diferencia entre seguir adelante en un juego que no te gusta o dejarlo a los pocos minutos.

Cada nivel, cada enemigo abatido o ese primer circuito en el que ganas son pruebas que los desarrolladores ponen a tu alcance para engancharte. Para que creas que has hecho algo especial. Por supuesto, esto son logros que puedes conseguir, pero en un sentido muy particular. Lo que está claro es que si tu cuenta de puntos, esa que te cuesta llenar cada vez más y que a veces supone un gran número de horas a los mandos, no está disponible para mostrarla públicamente será un esfuerzo baladí. Una cuenta particular, que se queda atrapada en una consola y que sólo puedes enseñar a las visitas o a quien recibe la tarjeta de memoria con tu perfil de jugador, resulta demasiado descafeinada. La solución es muy sencilla, conecta tu consola a Xbox Live y descubre que tienes competencia. Una vez que lo hacen, muchos se llevan gran palo ante la superioridad abrumadora de otros usuarios de Xbox, pero la mayoría de las veces sirve para aumentar tu motivación. ¡De que sirve tener decenas de millones de puntos de reputación si no vas a fardar de ello en en la red de redes, ante el mundo entero!

Los puntos de la vida

PUNTOS OFFLINE

Los puntos que proporcionan los logros se almacenan en las cuentas de jugador. Para ello no es necesario estar conectado a Xbox Live, ya que los juegos suelen premiar muchas situaciones. La forma en que se reparten estos puntos depende de los desarrolladores, con lo que unas veces verás que hay juegos con los que apenas una hora



de práctica te dará el máximo que estos permiten, normalmente 1.000 puntos en logros. Otros títulos disponen de grandes retos en los que sólo unos pocos serán capaces de rascar hasta la última unidad. Pero claro, sólo con Xbox Live tendrás la oportunidad de elevar tu cuenta particular, ya que algunos puntos se consiguen al jugar contra otros usuarios o, sencillamente, por superar alguna situación difícil mientras estás conectado. La buena noticia es que aunque hayas hecho muchos puntos sin estar conectado, en cuanto tu consola aparezca online los puntos conseguidos quedarán registrados y visibles ante millones de usuarios del servicio de Microsoft. Sólo hay que acceder al perfil de usuario o mirar en páginas que ofrecen información sobre los jugadores. La más importante es, por supuesto, **www.xbox.com**. Al ser la web oficial dispone de todos los datos de jugadores registrados y es el sitio de donde salen todo aquello que aparece en otras webs como **www.xboxmaniac.com**. Hasta qué nivel está tu información a disposición de otros depende de ti y de las opciones que hayas seleccionado en tu perfil de Xbox Live. Algo que puedes modificar cómodamente en la página de Xbox o desde tu consola.

LOGROS FÁCILES DE 1.000 EN 1.000

College Hoops 2k6
Fight Night Round 3
Hitman: Blood Money
King Kong
Madden NFL 06
NBA 2k6
NBA Live 06
Need for Speed: Most Wanted
Tomb Raider: Legend
Top Spin 2
X-Men: The Official Game

MÁS LOGROS

El porqué de tanta variedad está en que los juegos ya han dejado de ser historias o experiencias independientes que se acaban tras un número determinado de horas. Internet y Xbox Live en particular han conseguido que la diversión se alargue hasta que los responsables de poner expansiones o proporcionar partidas online deciden parar. Unas veces se trata de añadir contenidos que









no tuvieron tiempo de entrar antes de que el juego saliera a la venta. Otras, las más valoradas, se trata de ampliar experiencias que ya eran bastante completas y que con una simple descarga de pocos megas pasan a cubrir todas las expectativas que se pudieran tener. En estas situaciones, además, pueden venir acompañadas de más puntos que te invitan a exprimir al máximo tu inversión, porque los juegos como tales dan algo a cambio de tu esfuerzo y eso ha de considerarse siempre como algo productivo.
Este negocio de los puntos está limitado generalmente a 1.000 puntos, para los juegos comprados en tiendas y 250 para los descargados del servicio Xbox Live Arcade. Luego, con las ampliaciones se pueden conseguir algunos más, como es el caso de las expansiones de *Oblivion* o algunos títulos online que añaden suficiente contenido como para considerarse cambios realmente radicales.

PARA VERLOS

Tu perfil de jugador contiene el número total de logros que has conseguido hasta la fecha, tanto si has conectado a Xbox Live como si no. Además, una vez que entras en tu ficha verás que cada juego contiene un apartado propio. Esta es la mejor forma de comprobar qué has conseguido de cada título y ver si aún puedes sacar algo más de ellos. Por supuesto, todavía se puede mejorar más este aspecto en la interfaz de la consola, pero es algo que sucesivas actualizaciones desde Xbox Live serán capaces de solucionar. Tanto en velocidad de acceso como organización, puede resultar un poco incómodo ver qué has conseguido de cada título, sobre todo si te apetece ir uno por uno a través de la lista.
Lo que sí resulta sencillo de averiguar es cuándo has conseguido un nuevo logro, ya que verás cómo aparece un mensaje en la parte inferior de la pantalla. Por supuesto, este tipo de anuncios se puede desactivar en las opciones de tu consola, ya que a veces resulta molesto si te encuentras en medio de un combate o a punto de estrellarte en una curva a toda velocidad.

Para comparar tus hazañas también dispones de la opción en tu consola. Al menos, puedes hacerlo junto a las puntuaciones de tus amigos... sí, esos jugadores que están en tu lista se llaman amigos. Así, con seleccionar un perfil comprobarás que puedes navegar entre una lista de títulos jugados. Si está poco poblada, seguramente necesites jugar más y si en tu columna apenas hay puntos y en la de tu amigo todas las casillas están llenas, lo mejor es que dediques más horas a sacar partido de tu Xbox 360. Lo que no resulta muy gratificante es compararte con quien lleva mucho tiempo con su consola, ya que te puedes desilusionar profundamente.

BUENA REPUTACIÓN

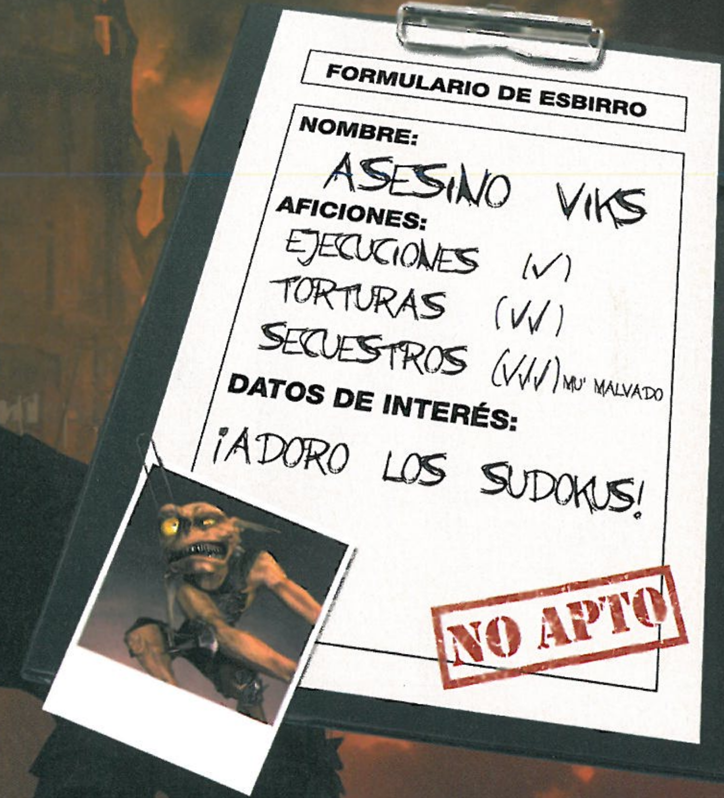
Aumentar el número de logros en tu cuenta de Xbox Live sirve para muchas cosas. Esto demostrará ante los demás que te tomas en serio tu afición a los videojuegos. También hará que escales puestos en las listas de jugadores en Xbox Live. Además, la reputación que tengas se verá incrementada de forma rápida y comprobarás que te resulta más sencillo encontrar otros jugadores que te acepten en sus partidas online o, por otro lado, que se apunten a las que tú organices.

PUNTOS Y PUNTOS

Lo que resulta fundamental es no confundir los distintos tipos de puntos que hay en Xbox Live. Como no existe la posibilidad de pagar con dinero real, Microsoft optó por usar dinero virtual, que queda representado por puntos. Los Microsoft Points puedes comprarlos en tarjetas de distinto valor, que puedes encontrar en tu tienda de videojuegos habitual.

Por otro lado, los gamerpoints o puntos de tu tarjeta de jugador se han limitado a alimentar el orgullo de cada jugador, al menos en España. Mientras tanto, en Estados Unidos ya hay campañas que premian el incremento de estos puntos con regalos e, incluso, su conversión en Microsoft Points que sirven para comprar todo tipo de artículos en el bazar de Xbox Live.

OVERLORD™

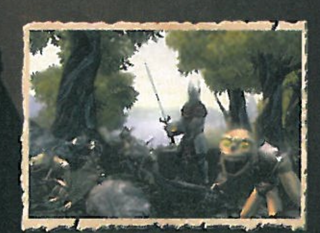


PIENSA EN EL MAL, ENGENDRA EL MAL Y ¡CONTROLA EL MUNDO!

PARA LLEGAR A CONVERTIRTE EN TODO UN OVERLORD, SER MALVADO NO ES SUFICIENTE. CON UN PODER INCREÍBLE Y UN EJÉRCITO DE LEALES ESBIRROS A TU DISPOSICIÓN... ¡QUE ELLOS HAGAN EL TRABAJO SUCIO POR TI!









SI QUIERES SABER SI TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA LLEGAR A SER UN OVERLORD, VISITA:

www.codemasters.com/overlord











日本

Nos va lo japo

¿Quién dijo que Xbox era sólo para occidente?



AUTOR: Gustavo Maeso

Es cierto que aún le queda mucho por hacer a Microsoft para triunfar de forma más contundente en el país del sol naciente, pero la marca Xbox hace ya unos cuantos años que pertenece al vocabulario habitual de los niños nipones de más de tres años. Y esto es, sobre todo, por el apoyo incondicional que las grandes desarrolladoras japonesas le vienen ofreciendo a nuestra consola desde hace tiempo. Se acabó aquello de las exclusivas japonesas para otras videoconsolas, ya que la máquina de Microsoft suele acceder ya a todas las sagas míticas, además de contar con un gran número de exclusivas propias manufacturadas en aquel sabio y experimentado mercado.

Y para continuar la fiesta al estilo japonés, aquí van cuatro muestras a punto de desembarcar en nuestras consolas. La más sorprendente de todas es la versión del genial *Katamari* de Namco Bandai para 360, que llegará antes de que acabe el año. Y, además, este mismo verano podrás disfrutar de tres juegos distribuidos por la propia Microsoft: *Project Sylpheed* de Square-Enix, *Tenchu Z* de From Software y *Vampire Rain*, de Artoon. Y ya para otro número dejamos a *Blue Dragon*, *Lost Odyssey* o *Kingdom Under Fire: Circle of Doom*.

Beautiful Katamari

Pelotas de basura planetaria y tonos pastel

MY BEAUTIFUL KATAMARI

EDITOR: NAMCO | **DES:** NAMCO BANDAI | **JUGADORES:** 1 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 60%

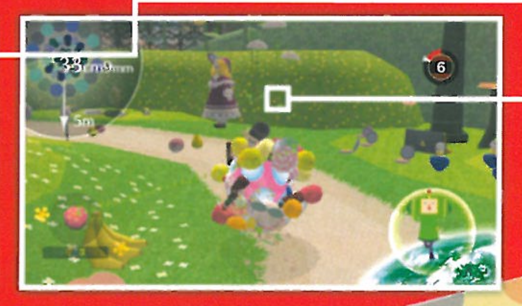
XBOX LIVE: CONFIRMADO | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: 2007

Imagina a un pequeño y absurdo personajillo, príncipe del cosmos para más señas, empeñado en hacer bolas enormes con todo lo que se encuentra por delante, hacerlas rodar y engordar cual escarabajo pelotero y terminar convirtiéndolas en bonitas estrellas del firmamento. Pues esto precisamente es el argumento y el modo de juego de Katamari, una sorprendente saga de Namco, que llegará a Xbox 360 antes de que acabe el año. ***Beautiful Katamari*** será el título de esta primera entrega para la nueva generación, aunque el juego es exactamente igual: los mismos gráficos con tonos pastel muestran ahora más resolución pero son igual de simples, al igual que su forma de jugar. Aunque este título no ha acumulado a su legión de fans por su preciosismo técnico, sino por su original concepto.

Al principio, nuestro Katamari sólo podrá ir haciendo pelotas con objetos muy pequeños. Pero, a medida que lo hagamos rodar, seremos capaces de hacer pelotas gigantes, llevándonos por delante rascacielos enteros. El objetivo es llegar a los 500 metros de diámetro. Pero en cada fase hay un objetivo a recoger y un tiempo máximo, y más vale conseguir cumplirlo porque si no caerá sobre nosotros la ira de papá, el rey de todo el Cosmos, un tipo con un chándal de leopardo muy hortera. Sin duda, Katamari es un juego extraño, que asustará a muchos de vosotros; pero, cuando comencéis a girar la bola, no podréis parar.









ARMADOS Y LISTOS

YO, MI KATAMARI Y MIS COLEGAS

Uno de los elementos más novedosos de esta versión de Katamari para Xbox 360 son los modos multijugador: un modo versus y uno cooperativo. Compite en Xbox Live con tres colegas, a ver quién hace la bola más grande.

UN MUNDO DE COLORES

Las misiones del Rey del Cosmos nos llevarán a través de 19 entornos diferentes, todos ellos enormes y repletos de tonos pastel. Además, en todo momento puedes solucionar las misiones en modo cooperativo online o mostrar tus logros y tus katamaris a algún colega del Live.

EN 360 TODO ES MÁS... KATAMARI

Los fans de la saga tendrán que pasarse a Xbox 360 si quieren calmar sus ansias de material 'freak' sobre Katamari. Esta nueva versión tiene cientos de nuevos regalos para personalizar a nuestro personaje, más primos para jugary el triple de objetos para coleccionar.

HAZLO MÁS TUYO

Durante el juego podemos recibir regalos para mejorar y personalizar a nuestro pequeño príncipe, entre los que destacan las más horteras y chillonas camisetas.

TODO QUEDA EN FAMILIA

A medida que superes los objetivos del juego, se desbloquarán nuevos personajes jugables: los primos del príncipe. Esta nueva entrega añade ocho nuevos primos a la familia real, lo que hace que puedas elegir a tu personaje favorito de entre todos ellos.

MÁS OBJETOS

En la entrega anterior de Katamari (que apareció en PS2) el jugador podía llegar a acumular 1.486 objetos después de largas horas de juego. Este nuevo título llegará a los 5.000 objetos para coleccionar.

Project Sylpheed

Un matamarcianos de los de siempre, pero para tu Xbox 360

HOV

EDITOR: MICROSOFT | **DES:** SQUARE ENIX | **JUGADORES:** 1-2 | **PORCENTAJE COMPLETADO**

XBOX LIVE: 1-2 JUGADORES | **PERSONALIZACIÓN:** N/A | 70%

LANZAMIENTO: VERANO

Los chicos de Game Arts se pusieron en contacto con nosotros para realizar una versión moderna del mítico juego *Silpheed*", afirma Tomohisa Goi, productor del segundo juego para Xbox 360 de Square Enix. Aquel clásico matamarcianos apareció en 1986, en versiones para PC y Sega CD, y tuvo hace unos años una discreta versión para Playstation 2.

Los chicos de Square Enix recogieron el guante y, mano a mano con los creadores de sagas tan míticas como *Grandia*, se propusieron crear el matamarcianos definitivo, en la era de la nueva generación y de las imágenes en alta definición. Y, sin duda, ya han llevado a ***Project Sylpheed*** a donde ningún juego de la saga había llegado ya: a las tres dimensiones. Esto ya es toda una revolución para este arcade clásico 2-D.

Goi afirma que lo mejor del juego son la gran cantidad de enemigos que podremos abatir en cada nivel (hasta 1.000 en cada mapa), lo que hace realmente satisfactorio seguir adelante disparando en cualquier dirección.

Un argumento cinematográfico nos mete de lleno en las frenéticas misiones a bordo de las diferentes naves. A partir de aquí, es cierto que se trata de un matamarcianos con sabor añejo, pero con un aspecto de lujo y una diversión sin precedentes. Si te gustan los arcades puros, vas a disfrutar de lo lindo con este título, que promete un buen número de opciones online.









DISPARA SIN PARAR

EL TUNING LLEGA A LAS NAVES
Un de las opciones más interesantes de esta entrega es la posibilidad de 'tunear' nuestras naves. Elegir el color, el diseño y montar diferentes armas sobre sus chasis nos tendrá entretenidos un buen rato.

CAMBIO DE PERSPECTIVA
Sumergirse en el mundo de las tres dimensiones lleva consigo algunos cambios. Se acabó esa vista cenital típica de los matamarcianos clásicos. Ahora, la vista en tercera persona en un entorno 3D toma el protagonismo. Menos mal.

¿PARA TODOS LOS PÚBLICOS?
La saga, como todas las del género, han contado con la admiración de todo tipo de jugadores, aunque sólo los más avanzados lograban sacar todo su jugo. El nivel de dificultad sigue siendo extremo. Si te gustan los reto... ¡a quemar el botón de disparo!

NOS GUSTA EL ANIME
Como no podía ser de otra forma, tratándose de Square-Enix, las secuencias cinemáticas que dan forma a la historia del juego cuentan con una gran calidad.

LA RAZA HUMANA, EN GUERRA
El argumento del juego nos lleva al año 2.632, con los humanos viviendo en diferentes planetas de la galaxia. Nosotros somos parte del ejército terrestre Delta Savior, en lucha brutal contra una especie de grupo terrorista interplanetario: la Adan Freedom Commonwealth.

JUGANDO CON AMIGOS
¿Qué hay más divertido que un frenético arcade matamarcianos de los de antes? Pues un frenético arcade matamarcianos de los de antes con posibilidad de juego online. Completa las misiones en modo cooperativo.

Tenchu Z

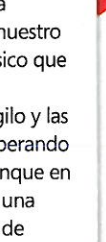
TENCHU Z

EDITOR: MICROSOFT | **DES:** FROM SOFTWARE | **JUGADORES:** 1 | **PROCENTAJE COMPLETADO** 80%

XBOX LIVE: CONFIRMADO | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

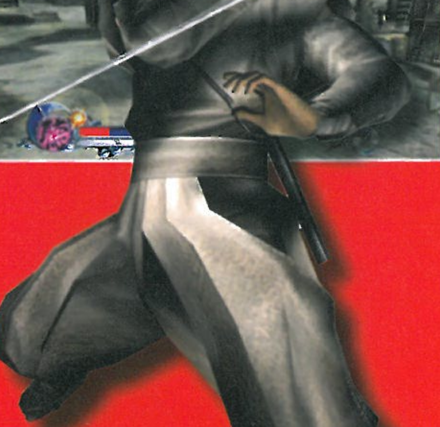
LANZAMIENTO: VERANO

La veterana saga *Tenchu* se adentra en la nueva generación gracias a una flamante nueva entrega. Y ahora seremos nosotros mismos (con nuestro gamertag como nombre y el aspecto físico que decidamos con un completo editor) los protagonistas de la nueva entrega. El sigilo y las sombras volverán a ser claves para ir superando las pruebas de este nuevo ***Tenchu Z***, aunque en esta ocasión también podremos utilizar una habilidad excepcional para disfrazarnos de cualquier perosonaje al que hayamos abatido, al menos durante unos 20 segundos.







NINJAS EN LA RED

COOPERATIVO O A MUERTE

El aspecto que muestra Tenchu Z es realmente prometedor, sobre todo por las opciones online. Puedes llevar a tu propio ninja a Xbox Live para compartir partidas en cooperativo con un amigo o divertirte en los modos de combate a muerte.

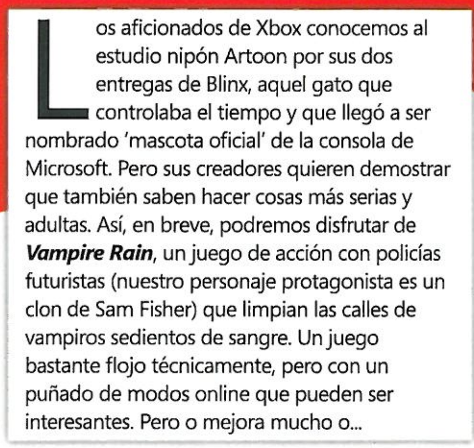
Vampire Rain

VAMPIRE RAIN

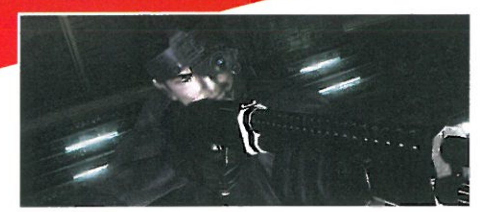
EDITOR: MICROSOFT | **DES:** ARTOON | **JUGADORES:** 1-8 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 80%

XBOX LIVE: DEATHMATCH, COOPERATIVO... | **PERSONALIZACIÓN:** N/A

LANZAMIENTO: VERANO



Los aficionados de Xbox conocemos al estudio nipón Artoon por sus dos entregas de Blinx, aquel gato que controlaba el tiempo y que llegó a ser nombrado 'mascota oficial' de la consola de Microsoft. Pero sus creadores quieren demostrar que también saben hacer cosas más serias y adultas. Así, en breve, podremos disfrutar de ***Vampire Rain***, un juego de acción con policías futuristas (nuestro personaje protagonista es un clon de Sam Fisher) que limpian las calles de vampiros sedientos de sangre. Un juego bastante flojo técnicamente, pero con un puñado de modos online que pueden ser interesantes. Pero o mejora mucho o...






Virtua Fighter 5

El juego de lucha definitivo llega a Xbox 360 y lo hace con un buen número de interesantes extras sólo para tus ojos

VIRTUA FIGHTER 5

EDITOR: SEGA	**DES:** AM2	**JUGADORES:** N/A	**PORCENTAJE COMPLETADO** 60%
XBOX LIVE: N/A	**PERSONALIZACIÓN:** 'TUNEA' A TU PERSONAJE		

LANZAMIENTO: OCT 2007

AUTOR: OXM Maeso

Hace unos días tuvimos la oportunidad única, al menos en nuestro país, de acercarnos a las oficinas de Sega en Madrid para ver con nuestros propios ojos la versión para Xbox 360 de ***Virtua Fighter 5***, el más esperado de los juegos de lucha de nueva generación. No hay saga de lucha más mítica y más apreciada por los fanáticos del género que *Virtua Fighter* y, tras su estreno en PS3, llegará a Xbox 360 con un gran número de mejoras, fruto del feedback que Sega ha ido recogiendo de los usuarios de la recreativa todos estos meses. Una presentación completamente nueva, posibilidad de utilizar el control analógico, unos gráficos y animaciones mucho más depuradas que en la versión de PS3 y una inteligencia artificial mejorada son las diferencias más importantes con las que nos encontramos los usuarios de Xbox 360. Y ante todo esto, ¿no crees que la espera va a merecer la pena?

A todos aquellos que no hayan jugado nunca a *Virtua Fighter* hay que decirles que esta saga está considerada por los aficionados más fanáticos al género como la más pura y técnica de las sagas de lucha tridimensional. Desde que apareciera allá por el año 1993 sólo ha cosechado éxitos y, desde que esta quinta entrega apareciera en su versión arcade, el éxito y fama de la licencia no ha hecho sino crecer. Una vez que te enfrentes por primera vez a este juego, *Dead or Alive* te parecerá un juego increíblemente lento. Aquí los luchadores se mueven tan rápido como tu quieras, conectando combos y golpes de forma endiablada, dependiendo de cada uno de los personajes, de tu destreza con el juego y con el pad digital, o si lo prefieres, del stick analógico (sólo disponible en esta versión para Xbox 360).

»El que tal vez sea el mejor juego de lucha para 360 no contará, finalmente, con modo Xbox Live

Además de los persoanjes ya conocidos en entregas anteriores, ***VF5*** incluye a dos nuevos luchadores, el experto en lucha libre mexicana 'Blaze', y la ágil y rápida 'Eileen', joven maestra de la lucha Kou-Ken. Cada uno de los 17 luchadores disponibles dispone de sus propios golpes, su propio estilo de lucha y sus propias características de agilidad, fuerza... Para todos los gustos, desde luego, y para todos los niveles de habilidad. Los fanáticos de la saga se lanzarán a los personajes más técnicos (difíciles de utilizar pero letales cuando se dominan) mientras que los novatos pueden optar por algunos de los peronsjaes más asequibles. Además, el modo 'Dojo' es un fantástico tutorial para aprender a dominar personajes y memorizar combos. Eso sí, la pega más grande la vamos a encontrar en el modo multijugador. Aunque todavía no hay una confirmación verdaderamente oficial, parece más que seguro que el juego no contará con modo Xbox Live. Según los responsables de AM2, las conexiones de banda ancha actuales no permiten disfrutar de la experiencia real. Una decisión lamentable.

LAS CHICAS SON GUERRERAS

El diseño de la anatomía femenina, al igual que el de la masculina, es uno de los aspectos más trabajados del juego y demuestra el mimo y el detalle de los responsables del aspecto gráfico del juego. El movimiento de cada músculo, el detalle de las texturas de los trajes o elementos como el sudor corriendo por la piel de Vanessa o el pelo sobre los brazos de Jeffry no pueden ser más fotorrealistas. Como siempre pasa con estos juegos, las chicas son uno de sus muchos atractivos.







PÁSATE POR LA ESCUELA

En un juego de lucha de este tipo, con la gran cantidad de combos y técnicas para aprender, se agradece que se incluya un tutorial, aquí llamado modo 'Dojo'. Aquí podremos ir siguiendo las lecciones que nos harán memorizar las diferentes técnicas de cada luchador, aunque resulta un modo tutorial algo limitado. Tan sólo se limita a colocarnos en un ring con un sparring que no devolverá los golpes y muestra la secuencia de cada golpe, sin más explicaciones. Si eres capaz de aplicar la secuencia, podrás pasar a la siguiente. Pero si te ves incapaz, aquí se acaba el tutorial. Ya no puedes seguir acumulando golpes o movimientos con ese jugador. Además, la presentación de las secuncias de botones no es clara.



MÁS BONITO EN 360

El apartado gráfico del juego ya ha emocionado a muchos usuarios de PS3, pero seguro que ellos no han visto el resultado, más que depurado y mejorado, de la versión de Xbox 360. Efectos alucinantes, como la respuesta del agua o la nieve, las fluidas animaciones de los personajes o la perfección de las texturas de la piel y las ropas nos han dejado sin palabras. Espera a echarle el ojo.



SALES EN LA TV

El modo Virtua Fighter TV es otra de las novedades de esta quinta entrega del juego de lucha. Se trata de un atractivo modo de juego donde podemos observar nuestros mejores combates o los de cualquiera de nuestros colegas, mientras un comentarista se dedica a analizar cada uno de los golpes y movimientos. ¡Un modo que hubiera sido genial a través de Xbox Live!



DURAL HA VUELTO

Como ocurría en todos y cada uno de los títulos anteriores, al final del modo Arcade (en el que llevamos a cualquiera de los luchadores a la gloria en el Campeonato) nos estará esperando Dural. Esta especie de androide sin forma (parece el T-1000 de Terminator 2) es extremadamente peligroso ya que mezcla todos los estilos del juego. Acabar con el es un dolor de muelas.



HAZTE UN NOMBRE EN EL MODO QUEST

La estrella de VF5 es su modo Quest, una especie de modo aventura donde podemos llevar a un personaje único a la fama de la lucha virtual. Este modo nos muestra un mapa con famosos salones recreativos repartidos por Japón. Como si de un fanático japo se tratara, patearemos la geografía nipona en busca de los mejores antros.

En todos ellos encontraremos rivales con los cuales batirnos, algunos novatos y otros más expertos. Cada contrincante ha sido generado por Sega recogiendo los datos de jugadores reales de la máquina arcade, con sus trucos, su estilo especial de lucha e, incluso, sus frases preferidas. Esto hace que casi nos enfrentemos con estos expertos nipones sin salir de casa (y sin Live).
A medida que avanzamos en el modo Quest se reciben recompensas como vestimentas y complementos que colocar a nuestro luchador, lo que combinado con sus cuatro trajes oficiales, ofrece un gran número de combinaciones para personalizar.









LOS PERSONAJES DE VIRTUA FIGHTER 5

LAU CHAN

Maestro en el estilo de lucha Koen-Ken, es un duro rival y uno de los personajes más técnicos.

AKIRA

El verdadero protagonista de la saga. Requiere mucha práctica y usa el estilo Hakkyoku-Ken.

EL BLAZE



Una de las novedades. Es mexicano, practica la lucha libre y, aunque muy pequeño, es peligroso.

SARAH



Muy veloz y adaptada para cualquier jugador. Su estilo de lucha es el Jeet Kune.

AOI



Esun persoanje de nivel medio, con fuerza y velocidad equilibradas. Lucha Aiki-jujutsu.

LEI-FEI



Otro personaje medio, un monje Shaolin con muchos trucos ocultos. Fácil de controlar.

LION



Rápido pero de nivel medio. Su estilo de lucha es el Tourou-Ken, que imita a una mantis religiosa.

BRAD



Es veloz y muy ágil, pero requiere un nivel medio de práctica. Su estilo de lucha es el Muay Thai.

WOLF



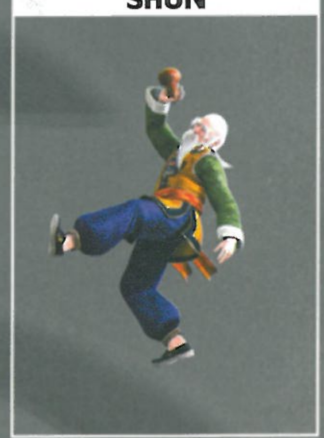
Un personaje poderoso pero lento. Hay que ser muy bueno para controlar a este experto en Lucha Libre.

EILEEN



La otra nueva incorporación. Muy rápida y experta en el 'Kou-Ken', o el Kung-Fu al estilo del mono. Sus movimientos son letales.

SHUN



Personaje experto e impredecible. Es un maestro en el Kung-Fu Borracho y puede beber mientras lucha para reponerse.

PAI CHAN



Veloz personaje. De nivel medio, equilibrado. Usa el estilo de lucha Ensei-Ken.

JACKY



Es un persoanje extremadamente rápido pero asequible. Su estilo de lucha es el Jeet Kune.

JEFFRY



Enorme luchador de nivel alto. Mezcla entre haitiano y la lucha pankration griega.

GOH



Nivel experto. Un luchador escurridizo y genial en las técnicas de agarre. Su estilo es el judo.

VANESSA



Muy fuerte pero muy lenta. Requiere horas de práctica. Su estilo es el 'Vale Todo'.

KAGE



Veloz e impredecible. Requiere mucha práctica y usa técnicas del Ninjitsu.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

DARK SECTOR

PUB: VIRGIN PLAY	**DEV:** DIGITAL EXTREMES	**PLAYERS:** 1	**PORCENTAJE COMPLETADO**
A TU MEDIDA: NADA	**XBOX LIVE:** MULTIJUGADOR		80%

LANZAMIENTO: 2008

Dark Sector

Bienvenidos a la oscuridad, las bebidas están frías y la sangre es espesa...

OXM Xcast

AUTOR:



DARK SECTOR, además de ser un título de lo más poético para un videojuego, supuso, allá por el año 2004, el primer material en movimiento de la nueva generación de consolas. Por aquel entonces, se mostró como un gran ejemplo de lo que podrían hacer las nuevas máquinas.

Desafortunadamente, nada de lo que se vio en aquel vídeo (que aún hoy sigue estando colgado en las principales webs de vídeos, por si alguien se lo perdió) tiene valor hoy. Los gráficos y el sonido en él mostrados están bastante por debajo de lo que hoy es normal en nuestra querida Xbox 360. Ni siquiera ***Dark Sector*** sigue siendo el mismo juego. Donde años atrás se mostraba una mezcla de infiltración y ciencia ficción espacial, hoy se ve un juego de acción en tercera persona en una ambientación realista. La culpa, esta vez, no es del árbitro, simplemente es la moda.

Por tanto, la localización de ***Dark Sector*** ha cambiado a una ciudad imaginaria llamada Lasria, situada en Europa del Este. Nada fuera de lo normal en ella, salvo que esconde un oscuro secreto desde la época de la guerra fría. Según fuentes fiables de la CIA, se están realizando peligrosos experimentos con armas biológicas en algún punto de la población. Por ello envían a nuestro caballero de brillante armadura, Hayden Tenno, para que solucione el entuerto. Al llegar allí algo ocurre y queda inconsciente tras un ataque enemigo. Al despertar la ciudad está derruida, sus habitantes muertos y un grupo de militares se empeñan en intentar convertirnos en alimento para los cuervos. Por si no fuera suficiente, la contaminación ▶▶



PELIGRO BIOLÓGICO

Mutando, que es gerundio

ESTAMOS INFECTADOS

Hayden Tenno no es más que un agente de la CIA, pero tras ser infectado nuestro brazo ha cambiado y somos capaces de controlar el Glaive mentalmente. Además, la mutación se irá extendiendo conforme avancemos en el juego y nos hará más fuertes, más eficaces y más letales en nuestro trabajo.

LASRIA

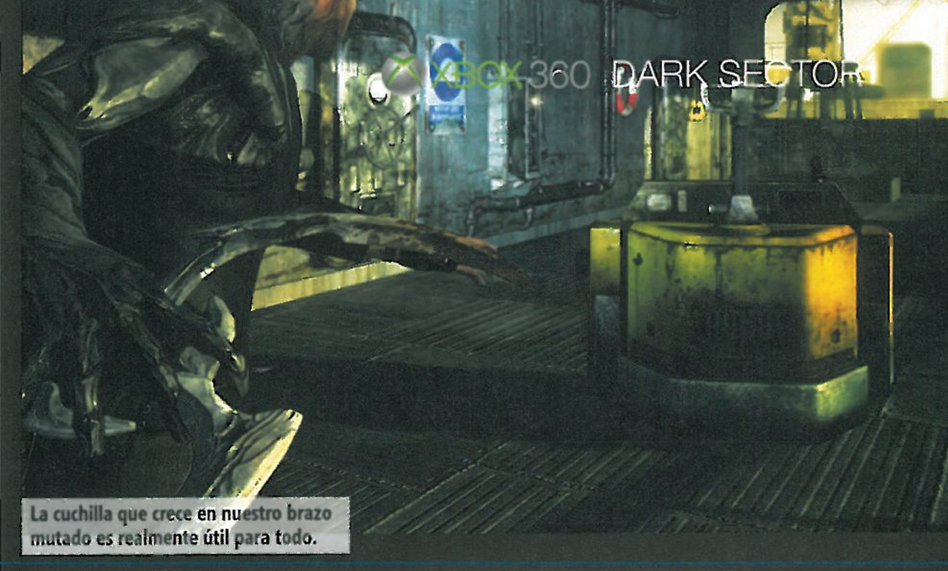
La ciudad de Lasria es una ciudad abandonada del este de Europa, con reminiscencias de la Ciudad 17 de *Half-Life 2*, algo de la ciudad de Sera en *Gears of War* y de las calles de la ciudad de Chernobyl que, por ejemplo, se han podido ver en el juego para PC, *S.T.A.L.K.E.R.* Las localizaciones incluyen mercados, hospitales, calles abandonadas, etcétera.

¿NOS HEMOS VISTO ANTES?

Habrá varios tipos distintos de enemigos, cada uno con su propia IA y sus rutinas de ataque. No será lo mismo enfrentarse a unos zombies que a una patrulla de militares que nos asaltan y nos rodean antes de acabar con nosotros. Además, la carnicería continúa con una ejecución distinta para cada enemigo. Viva el rojo.

SIN MARCAS EN PANTALLA

Los chicos de Digital Extremes han decidido eliminar cualquier barra de energía o de munición en pantalla. Sabremos que morimos cuando la pantalla se vuelva roja y que nos quedamos sin balas porque lo dice el arma. Afirman que así nos meteremos más en la acción. La sangre no faltará a la cita y nuestra cuchilla será capaz de cortar cualquier parte del cuerpo en cachitos.



La cuchilla que crece en nuestro brazo mutado es realmente útil para todo.

»Un gas ha matado a toda la población y a nosotros nos ha hecho mutar

El motor gráfico le sienta como un guante y la ambientación está muy lograda.

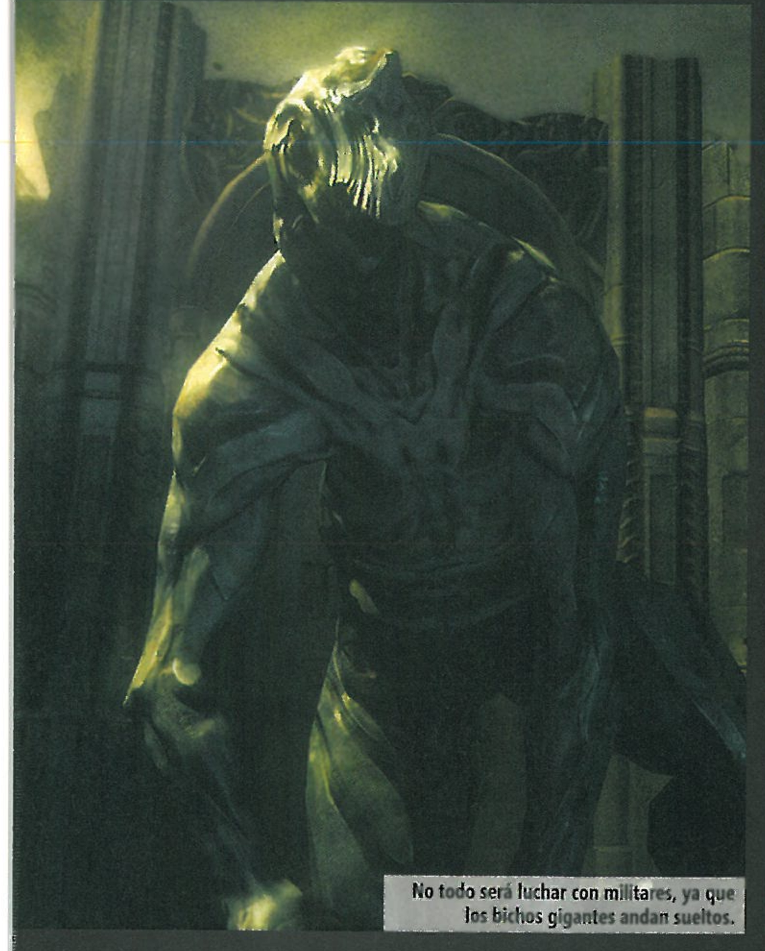


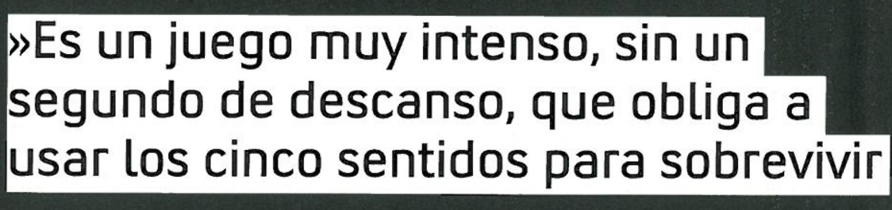
Sí, se trata de otro shooter, pero añade nuevos elementos muy originales.



A SALVAR EL MUNDO

Aunque Hayden sea un ser mutado y vaya convirtiéndose progresivamente en un monstruo, somos la última esperanza de contener la amenaza. La otra alternativa son los militares, cuya opción es simplemente acabar con todos.


No todo será luchar con militares, ya que los bichos gigantes andan sueltos.


»Es un juego muy intenso, sin un segundo de descanso, que obliga a usar los cinco sentidos para sobrevivir


La gran variedad de escenarios y enemigos finales parece no tener fin.

▶▶ biológica se ha expandido por toda la zona, infectando a nuestro protagonista y concediéndole unos extraños poderes que van en aumento. Para empezar, nuestro brazo se ha convertido en algo parecido a una zarpa, de la que sale una extraña cuchilla circular que, al lanzarla, responde a los pensamientos de Hayden. El artefacto tiene hasta nombre propio, Glaive, y se erige como el mayor atractivo de Dark Sector, pues será parte central en la evolución del personaje y la jugabilidad de este título. Se trata del Ginzu (ese cuchillo que anunciaban en la teletienda y se podía usar para cualquier cosa) de Lasaria, sirve para todo. Puede cortar y rebanar miembros de enemigos, iluminar nuestro camino, robar armas de las mismas manos de los soldados o hasta arder y cargarse de electricidad para solucionar

ATMÓSFERA AGOBIANTE
Un motor gráfico a medida



El apartado técnico estará cubierto por el nuevo motor gráfico diseñado expresamente para la ocasión, siendo capaz de presentar efectos lumínicos dinámicos o de crear un modelado genial.



Josh Austin, productor de Dark Sector, nos contó que durante el desarrollo de este juego han intentado hacerlo intenso, sin descanso, obligando al jugador a usar sus cinco sentidos para sobrevivir.



El Glaive es el arma más poderosa del juego. Acabará de un solo tajo con cualquier enemigo, exceptuando jefes de nivel. Además, puede cargarse con fuego, hielo o electricidad y ayuda a resolver puzzles.

algunos puzzles y ayudarnos a acabar más fácilmente con los soldados y los zombies. Y ¡oh sorpresa!: los habitantes de la ciudad no están muertos, sólo infectados, y al parecer responden a los deseos de una voluntad superior que también ejerce cierta influencia sobre Hayden Tenno.
Los combates son una combinación de la mecánica de *GRAW 2*, con su sistema de cobertura dinámica, que nos obligará a ocultarnos continuamente de los disparos enemigos, y de la ambientación de *Gears of War*, con sus ciudades derruidas y enemigos finales de proporciones épicas. Por suerte, no sólo tendremos la navaja voladora para defender nuestra vida, sino que dispondremos de un completo arsenal compuesto por 22 armas, que van desde pistolas hasta rifles de francotirador y cuyo uso nos coloca en una vista sobre el hombro similar a la del ya citado *Gears of War* cuando se apunta con precisión. Incluso podremos hacer una paradita en el mercado negro para sustituir nuestro viejo colt por una recortada, puesto que nuestro inventario está limitado a dos "juguetitos".



Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

[SÓLO EN XBOX 360]

BIOSHOCK

EDITOR: 2K GAMES | DES: IRRATIONAL | JUGADORES: 1 | PORCENTAJE COMPLETADO
XBOX LIVE: N/A | PERSONALIZACIÓN: N/A | 90%

LANZAMIENTO: 24 AGOSTO

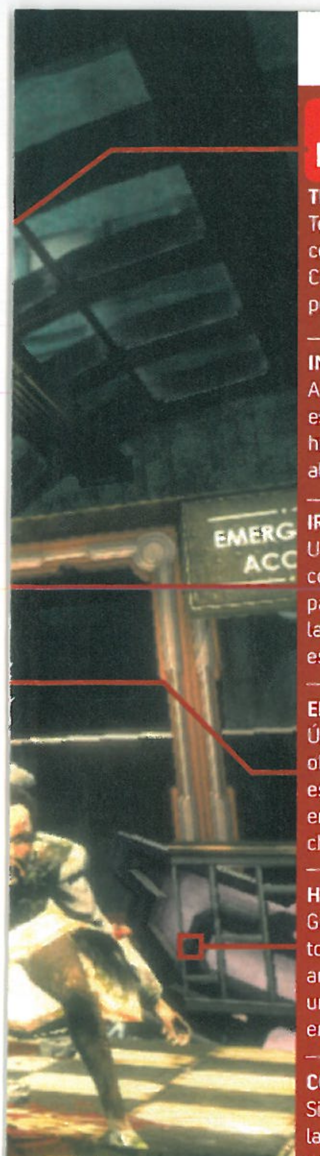
BioShock

Ante ustedes... ¡La gran ciudad submarina ideada por Andrew Ryan!

AUTOR: OXM Clapillo



COMO TODOS SABEMOS, desde el E3 del año pasado ***BioShock*** promete ser de lo mejorcito que hayamos visto hasta la fecha. Por fin hemos tenido la posibilidad de ponernos a los mandos del juego y os aseguramos que no decepcionará. Cuando lo vimos se encontraba a un 70% de desarrollo y tenía un gran aspecto, así que de aquí al 31 de agosto que se lance, sólo queda mejorarlo aún más. Al comenzar una nueva partida se nos muestra la historia para que nos metamos un poco en ambiente. Corren los años 60. Estamos sobrevolando el océano atlántico cuando, de repente, nuestro avión cae en medio del agua por motivos desconocidos. Sobrevivimos al golpe e intentamos nadar hasta un faro que se encuentra cerca de nuestra posición. Una vez allí nos metemos en una cápsula que nos transporta a una ciudad submarina ambientada en la década de los años 20. Se trata de una ciudad que la gente no conocía, aunque había leyendas de su existencia en la que se contaba que sólo se invitaba a ir a vivir a mentes privilegiadas o personajes célebres, como inventores, científicos, escritores, etc. Después de unos años, la sociedad de esa ciudad elitista empezó a degenerar por causas desconocidas, hasta llegar al punto de desaparecer y nunca más se supo de ella. Realmente lo que sucedió es que se autodestruyó. Cuando se creó la ciudad se descubrió un alga que tenía efectos de todo tipo en la gente y proporcionaba cualidades como ser más guapo, más listo, más atlético... ¡o incluso podía dar poderes! Según pasaba el tiempo se iban descubriendo nuevas utilidades de la planta y cada vez se usaba más, llegando al punto de fabricar máquinas dispensadoras al gusto del consumidor. Llegó un punto en el que la gente empezó a cambiar, mutando ▶▶



Y LOS PLÁSMIDOS SE HICIERON REALIDAD

TELEQUINESIS
Te permite coger un objeto para lanzarlo contra tu enemigo con una gran fuerza. Cuanto mejor sea esta habilidad, más rápido podrás lanzar los objetos que levantes.

INCINERAR
A cualquier enemigo contra el que lances este plásmido, se convertirá en una cerilla humana. Es muy útil, en todo caso, para alumbrar una habitación con los enemigos...

IRA
Un plásmido bastante curioso... Lánzalo contra cualquier enemigo y te dejará en paz, volviéndose contra los suyos. Puedes lanzarlo a varios y disfrutar del espectáculo.

ELECTRICIDAD
Úsalo y, lógicamente, electrocutarás al objetivo. Es destacable lo conseguido que está, ya que si lo tiras al agua y hay enemigos en contacto también se chamuscarán.

HACKEAR TORRETAS
Gracias a este plásmido, podrás manejar las torretas a tu antojo. Ya no serán más una amenaza para ti, sino que se convertirán en una aliada que te ayudará a eliminar enemigos.

CONGELAR
Si se le ocurre a cualquiera acercarse a ti, lanza un plásmido de congelación y se convertirá en un cubito de hielo unos segundos. Podrás hacerles mucho daño.



» Estamos seguros de estar ante uno de los mejores juegos del año, con el permiso de Halo 3



Un poco tarde para vivir

No hay nada más chungo que acabar con un Protector.

Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

¡Menuda máscara, tronco!

»El desarrollo de BioShock comenzó de forma oficial en febrero de 2005, aunque la idea surgió hace casi 10 años, en 1998. Vamos, que la idea está más que moldeada


¿Una pistola contra un Protector? Mala idea.


Hacer un fuego en una ciudad subterránea es difícil.


No, en serio, ¡lárgate en cuanto puedas!


Ahora ves por qué debes correr.


Cuidado con el doctor o te convertirá en paciente.

o volviéndose loca, punto en el cual ya era demasiado tarde para dejar de consumir "plásmidos", nombre que recibe la sustancia creada a partir de las algas. Incluso con esta situación, se siguieron investigando nuevas mezclas con el afán de ganar más dinero, ya que habían encontrado su gallina de los huevos de oro y no podían dejarlo. Entonces es cuando sus habitantes empezaron a matarse los unos a los otros y a destruir la ciudad.

Nosotros entramos en la ciudad en un punto en el que está todo medio arruinado, con locos sueltos que irán a por nosotros en cuanto nos vean y con los Big Daddies y sus niñas pululando por toda la ciudad, haciéndonoslo pasar muy mal mientras buscamos una forma de escapar del lugar.

Toda la ambientación está recreada en la época hasta el más mínimo detalle. Los efectos de agua son espectaculares. Sus creadores dicen, orgullosos, que es el efecto mejor hecho hasta la fecha en cualquier videojuego. Los escenarios y los personajes tienen un nivel de detalle francamente alto y todo ello adornado con un mundo persistente. Al ponernos a los mandos de la Xbox 360, nos damos cuenta de que los controles son los típicos de un FPS, aunque realmente pocos cambios se pueden hacer para mejorar el control. Todo se mueve con una tasa de refresco constante y en un par de minutos nos podemos poner a jugar como si lleváramos varias horas con él. Según vamos avanzando por las salas de la ciudad, sentimos una sensación de agobio muy bien conseguida por el hecho de estar en una ciudad al borde de la destrucción bajo el agua, además de comprobar que tenemos una gran libertad, pudiéndonos mover a nuestro antojo a lo largo y ancho de las 'calles' de Rapture. Es una gran noticia para los jugadores que demandan más juegos sin un camino prefijado, aunque es un arma de doble filo, ya que la dificultad del juego aumenta considerablemente en gran parte por esta libertad. Realmente todo lo que hemos podido ver de ***Bioshock*** durante la preview es positivo, y estamos seguros de estar ante uno de los mejores juegos del año, con permiso de *Halo 3*.



Los objetos contundentes te pueden salvar la vida.

A SOLAS CON JOE MCDONAGH, PRODUCTOR DE BIOSHOCK

Durante la presentación de la preview de Bioshock, pudimos tener una pequeña charla con Joe McDonagh, senior producer del juego, en la que nos contó unos cuantos detalles del título:

En primer lugar, gracias por concedernos unas preguntas, ya sabemos que estáis muy ocupados con la promoción del juego. Para empezar, ¿por qué elegistéis Bioshock como título para el juego?
Bueno, en realidad el nombre lo podríamos dividir en dos. Por un lado, "bio" es porque durante todo el juego vamos a estar interactuando con todo lo que nos rodea. Lo de shock es por el impacto que queremos que cause en los jugadores cuando lo prueben.

¿Y por qué un buzo y no otro personaje?
Pues estábamos pensando en algún personaje para nuestra historia... y un día, durante mi visita a un museo, vi el típico traje de buzo antiguo, lo que me dio la idea. ¿Qué mejor que un buzo para una historia en una ciudad sumergida?

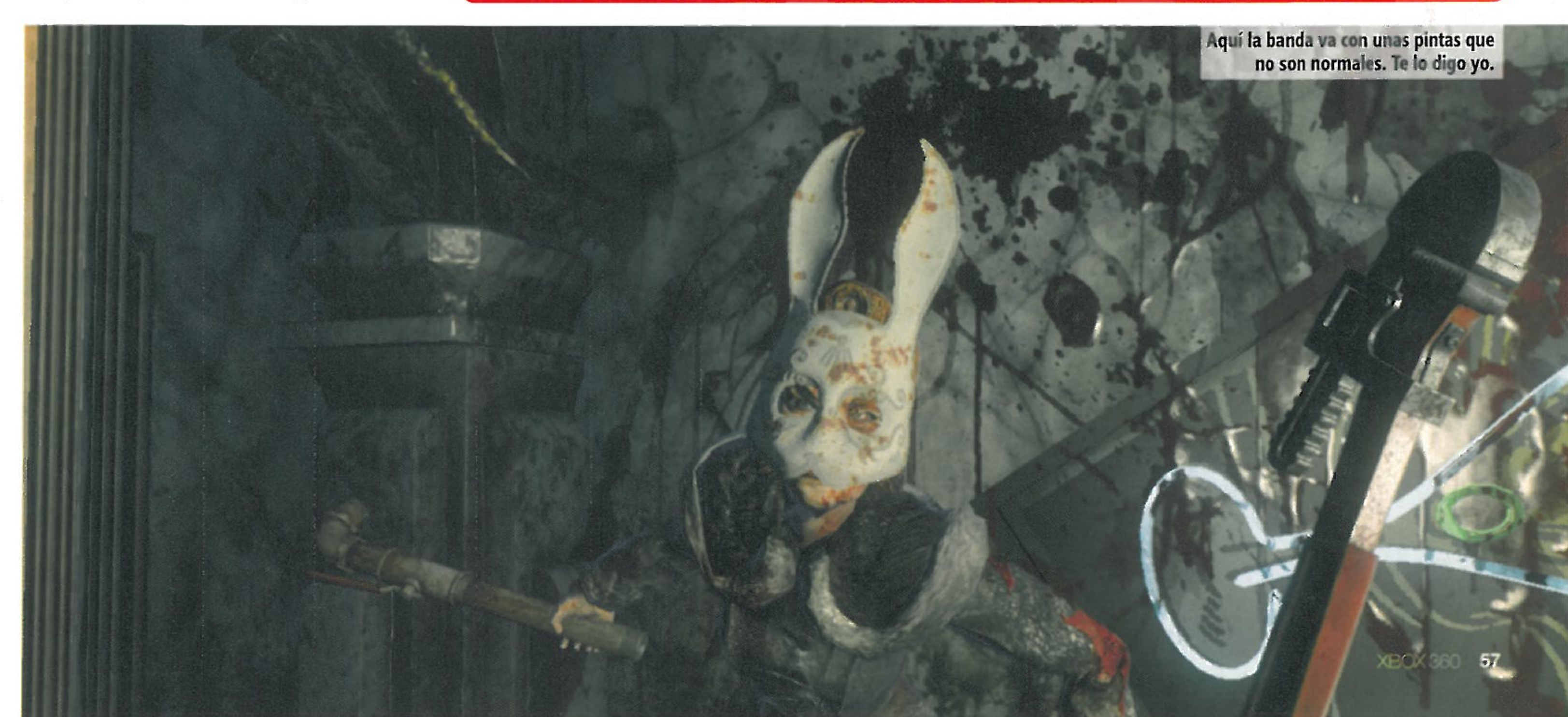
Hablando de las niñas... ¿habrá una gran diferencia entre salvarlas o no?
Realmente es de lo más importante del juego. Cuando te encuentras con la vida de una de esas niñas en tus manos, te viene un dilema moral: ¿la mato, porque en el fondo es un bicho oscuro y malvado, o la salvo y le doy una nueva oportunidad? Y... ¿por qué la protegía el buzo? ¿Qué debo hacer? Eso nos gusta mucho. Y no se limita a decisiones como en Fable, en las que o hago bien o hago mal, sino que hay algo más allá de 20 puntos de bondad o 30 de maldad.

Según lo que hagas irás perdiendo más humanidad, ¿no? ¿Influye mucho en la historia?
Sí, tus decisiones y el uso del plásmido afectará al juego, pero eso es algo de lo que no puedo hablar, es el jugador quien tiene que descubrirlo y obrar en consecuencia.

¿Qué diferencias habrá entre la versión de Xbox 360 y PC?
Las diferencias estarán sobretodo en la resolución. La pantalla de un ordenador siempre te va a dar algo más de nitidez, aunque ahora con los televisores HD Ready la diferencia es menor. A parte de eso, ambas versiones son idénticas.

¿Cuánto hace que lleváis desarrollando el juego?
De manera oficial, desde febrero de 2005, aunque la idea surgió hace casi 10 años, en 1998. El problema estaba en que los equipos no han tenido la potencia que necesitábamos para plasmar nuestras ideas hasta ahora.

Por último, ¿por qué los lectores deberían comprar Bioshock?
Sinceramente, porque me atrevo a decir que estarán ante el juego más original de los que se lancen tanto este como el próximo año.


Aquí la banda va con unas pintas que no son normales. Te lo digo yo.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

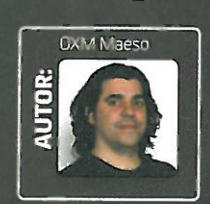
BLAZING ANGELS 2

PUB: UBI SOFT	**DEV:** UBI SOFT RUMANÍA	**JUGADORES:** 1	**PORCENTAJE COMPLETADO**
A TU MEDIDA: N/A	**XBOX LIVE:** 2-16		80%

LANZAMIENTO: VERANO

Blazing Angels 2

La Segunda Guerra Mundial se disfruta mucho más desde el aire



AUNQUE PASÓ ALGO inadvertido, ***Blazing Angels*** es casi el único título de aviones con el que contábamos en Xbox 360 (al menos es el único destacable, ya que sólo existe otro, el *Over G Fighters*, de Taito, que pasó aún más inadvertido). El juego apareció hace poco más de un año y nos cautivó por su fabulosa ambientación y su sencilla jugabilidad. Ahora, la gente de Ubi Soft Rumania lanza su secuela, que en nuestro país llevará el título de ***Blazing Angels: Las Misiones Secretas***. De nuevo con la II Guerra Mundial como telón de fondo, esta secuela nos mete en la piel de un piloto al mando del escuadrón secreto aliado 'Operation Wildcard'. Este escuadrón aéreo de élite tiene que librar una serie de misiones secretas, que corren paralelas a las grandes batallas reales del conflicto mundial. Mientras las batallas históricas se desarrollan, nosotros protagonizaremos una lucha encarnizada por detener los planes del III Reich de crear el arma de destrucción masiva definitiva.

Hace unos días tuvimos ocasión de jugar un buen número de horas, con tres de los 18 niveles con los que contará este juego, que técnicamente muestra el genial aspecto de su antecesor, así como su sencillo y adictivo control arcade.

PARA ABRIR BOCA

La primera de las misiones del juego a la que pudimos hincar el diente nos llevó, a los mandos de un Spitfire I, sobre el sur de la Francia ocupada. Nuestros objetivos principales durante el transcurso de la misión van cambiando y nos llevan desde interceptar un tren en marcha para introducir en



¡POR LOS AIRES!

Acción bélica de lo más clásico

50 AVIONES HISTÓRICOS

En el juego podemos ponernos a los mandos de más de 50 aviones históricos y prototipos reales de la época, tanto de las tropas aliadas como del ejército alemán e, incluso, el japonés. Cazas míticos como el Gotha Go 229, el DH Vampire F Mk 1, el Me-163 "Komet", Meteor... todos con sus características únicas.

SOLO NO PUEDES, CON AMIGOS...

Un acierto es poder ir acompañado de otros pilotos en algunas misiones, y lo mejor es que puedes dejarlos actuar a su aire (si estás muy ocupado con salvar tu propio pellejo) o puedes darles órdenes concretas de ataque. Sólo utilizando el pad digital puedes hacer que cada colega ataque un objetivo concreto o que venga en tu ayuda si te acosa un enemigo.

LOCALIZACIONES NADA CONVENCIONALES

Como el juego le hecha imaginación y se aparta de las batallas históricas típicas de la II Guerra Mundial, cada localización del juego es una gozada. Así, podemos volar y eliminar nazis sobre El Cairo, el Himalaya, la plaza Roja de Moscú, la catedral de San Pedro de Roma, los Alpes Suizos, la costa del mar báltico o China.

DIVERSIÓN MULTIJUGADOR

Como ocurrió con el primer juego, *Blazing Angels 2* incluye compatibilidad con Xbox Live y promete excepcionales partidas multijugador, con hasta 16 participantes. Los modos cooperativos, *free for all* y por escuadrones de la primera entrega se completan con dos nuevas modalidades: batalla épica y capturar la bandera. Un gran regalo para Xbox Live.


Combatir sobre las pirámides de Egipto es toda una gozada.

»Una endiablada jugabilidad arcade y un guión pseudo-histórico muy original


Una vez desbloqueados, puedes jugar las misiones con más de 50 cazas históricos.


Pulsando un botón puedes fijar la vista en el enemigo que te está atacando.


Utilizar la cámara que enfoca siempre a tu objetivo es muy útil para no perderlo.


Hay que intentar parar la invasión de El Cairo desde el aire y casi sin ayuda.


Fija un objetivo y no pares hasta que lo derribes, y cuida tu espalda.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

»La ambientación y el apartado técnico del juego tienen tintes cinematográficos y convence

él un agente secreto a infiltrarnos tras las líneas enemigas para destruir las defensas nazis. En esta última parte de la misión tendremos que sobrevolar varios pueblos ocupados, repletos de objetivos enemigos y baterías antiaéreas, que llenan el cielo de metralla. Se trata de una de las primeras misiones del juego (la tercera) y no es muy difícil, pero la gran cantidad de objetivos en el aire y en la tierra y varias misiones secundarias la convierten en una misión muy compleja y atractiva.

En la segunda misión a la que tuvimos acceso (la cuarta en el juego) llegamos al cielo de El Cairo, acompañados de tres Spitfire MK. V. aliados. Ésta fue la más atractiva de todas las que pudimos probar: decenas de cazas alemanes sobrevuelan la capital egipcia con la intención de conquistar esta importante plaza, lo que tenemos que impedir. Primero, borrando del cielo una primera ofensiva aérea; después, eliminando todos los paracaídas que se lanzan sobre la ciudad, cargados de tropas y material pesado, y, por último, impidiendo que un gigantesco Zeppelin armado hasta los dientes llegue a la capital de las pirámides. En esta misión, además de ocuparnos de nuestro propio pellejo, podemos dar órdenes a nuestros tres cazas aliados para que destruyan objetivos concrretos, nos cubran, etc.

En la tercera misión que jugamos (la penúltima del juego) sudamos sangre para escoltar una flota de barcos aliados hasta las costas de Normandía, horas antes del Día D, a bordo de un avión espía Go 229.

NO ESTAMOS SOLOS

Además de la evidente diversión que nos proporciona volar con estas máquinas de guerra históricas, dar órdenes a nuestros compañeros de escuadrón resulta muy grtificante. Con varios golpes en el pad digital puedes ordenar a uno, dos o tres aviones a destruir un objetivo concreto o hacer que te escolten y te cubran en segundos.

LA CLAVE ES UN BUEN GUIÓN

Aunque se trata de un juego de acción aérea basado en la Segunda Guerra Mundial se agradece que cuente con un trabajado guión.





Los diferentes personajes que aparecen en el juego dan profundidad y coherencia a la historia y hace que te metas en el papel.





Todos los aviones y hasta los prototipos de cazas y armas que no se vieron en la II Guerra Mundial, se diseñaron en aquella época.













Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

1 Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses

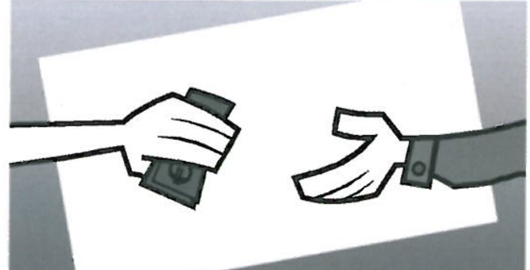




2 Acércate a nuestra tienda Canal Ocio

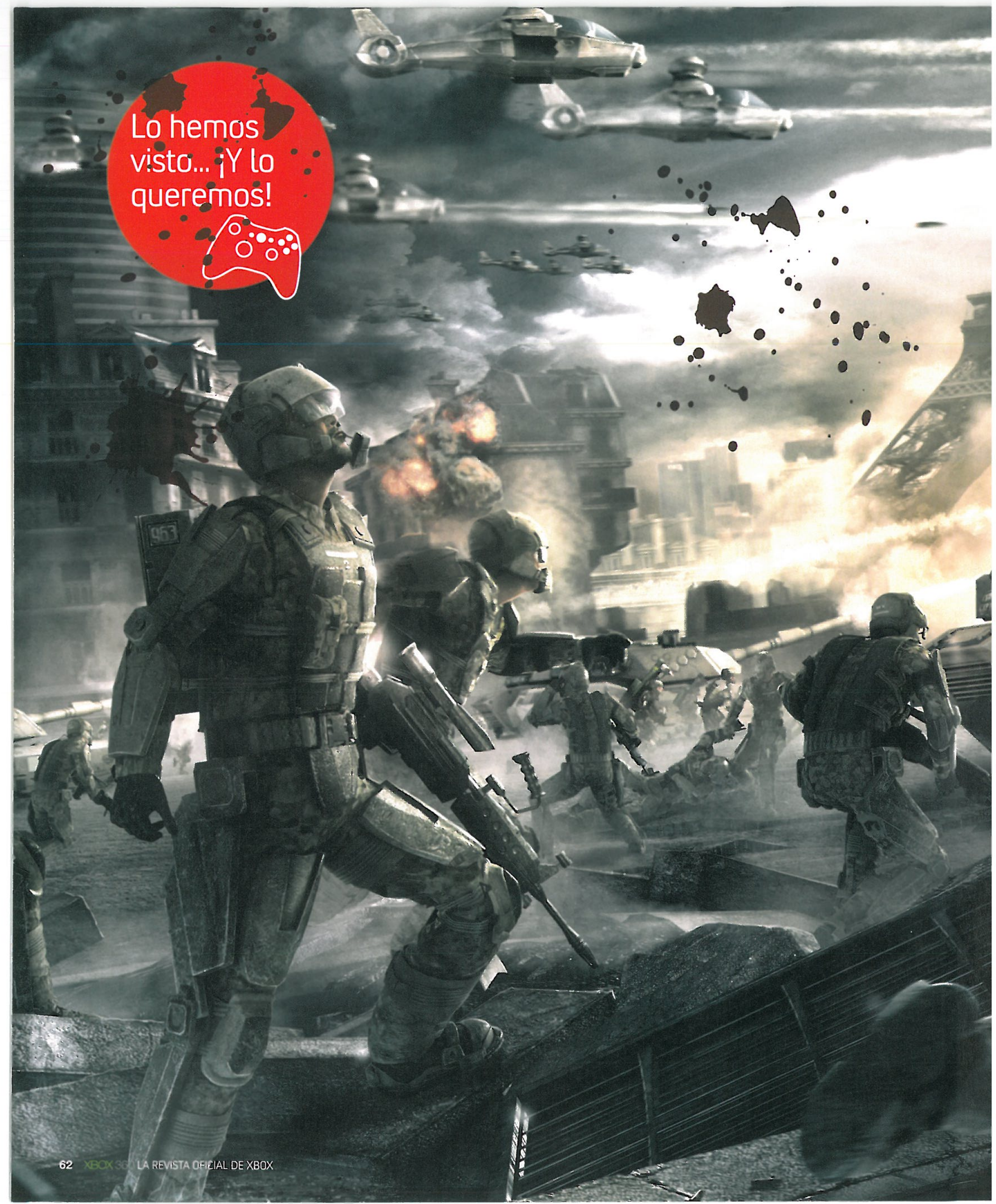


3 Te los compramos todos, **al contado**



4 Además, compra a bajo precio productos Preciok




Lo hemos visto... ¡Y lo queremos!



Tom Clancy's EndWar

TOM CLANCY'S ENDWAR

EDITOR: UBISOFT	**DES:** UBISOFT SHANGHAI	**JUGADORES:** N/A	**PORCENTAJE COMPLETADO**	**LANZAMIENTO:** 2008
XBOX LIVE: N/A		**PERSONALIZACIÓN:** N/A	20%	

OXM Xcast

AUTOR:



Mucho cuidado, la Tercera Guerra Mundial puede estar más cerca de lo que esperábamos...

EL ARGUMENTO DE ***END WAR*** parece un lúgubre presagio de actos venideros. Tom Clancy lo ha vuelto a hacer: ha creado un argumento tan realista y factible que no podemos hacer más que esperar a que las cosas no ocurran como él vaticina. Los hechos son los siguientes: Tras la creación de un escudo antimisiles por parte de Europa y Estados Unidos hacia Rusia y los países del Este, todo parecía solucionado. Hasta que una grave crisis energética hace aparición, convirtiendo al petróleo en el material más preciado sobre la faz de la tierra. Es en ese momento cuando los países del Viejo Continente, excepto Reino Unido, deciden crear una federación europea para protegerse de agresiones externas. Nada pasaría si Rusia y Bielorrusia no se hubieran sentido amenazados por tal hecho, invadiendo al principal proveedor de combustible del Viejo Continente, Ucrania. Si la tensión entre estas dos potencias no fuera suficiente, el ejército norteamericano decide crear una nueva unidad de despliegue inmediato en una base espacial, que le permite ir a cualquier parte del mundo en 90 minutos. Y ya tenemos formado todo el embrollo: una guerra mundial por todo el globo terráqueo, con bombardeos y muerte desde la costa este de Estados Unidos hasta el extremo más septentrional de las frías estepas rusas, hasta completar los 40 campos de batalla completamente interactivos que incluirá. ¡Que tiemblen la torre Eiffel y





Lo hemos visto...¡Y lo queremos!

»El control de voz es una de la características más destacadas en las que trabaja UbiSoft

Paris/France
Siege
Attacker: USA
Defender: Russia

Parece que los rusos están ganando su conflicto particular.

RUSSIAN TROOPS NOW CONTROL PARIS   AMERICAN TROOPS NOW CONTROL THE SOUTH OF FRAN

ATACA Y DESTRUYE
Elige el escenario de tu guerra

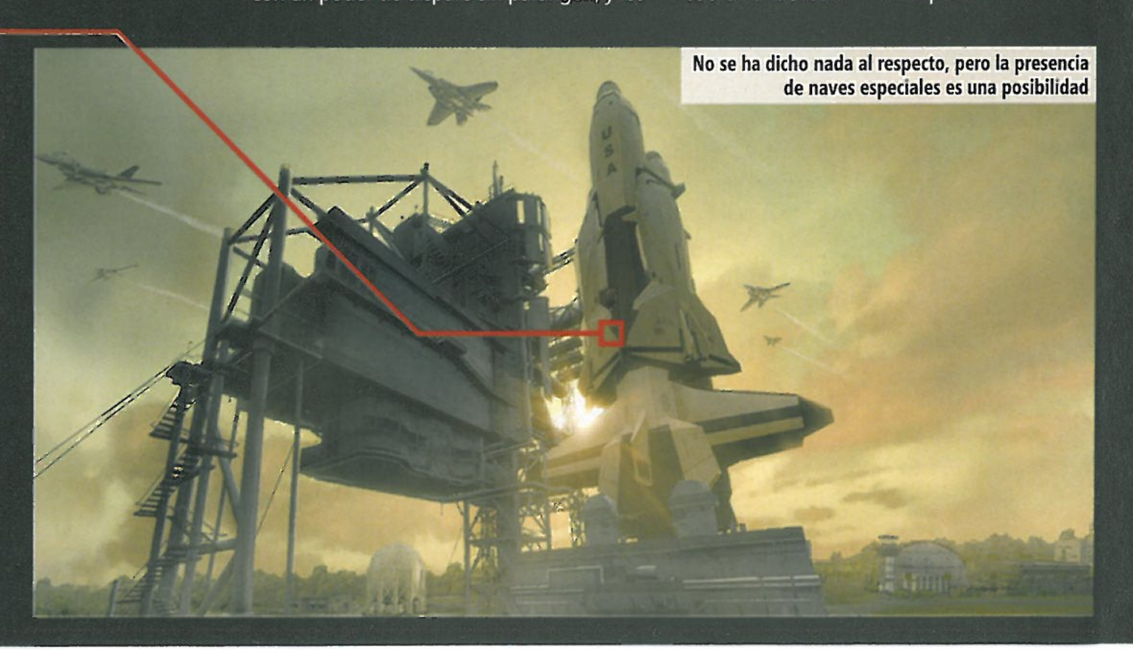
BAJO ASEDIO – PARIS (FRANCIA)
Capturar una ciudad importante como París te dará un punto desde el que lanzar futuras batallas. El hecho de que París esté en el continente te da acceso por tierra a los países vecinos: España, Italia y Alemania. Tendrás que sitiar la ciudad para acabar con sus defensas y conseguir la invasión.

STAR WARS – KENNEDY CENTRO ESPACIAL (FLORIDA)
La plataforma de lanzamiento Kennedy en Orlando es una de las localizaciones más importantes para la facción estadounidense. Sin ella, muy probablemente se pierda el contacto con la Freedom Star, el cuartel general espacial de tres escuadrones.

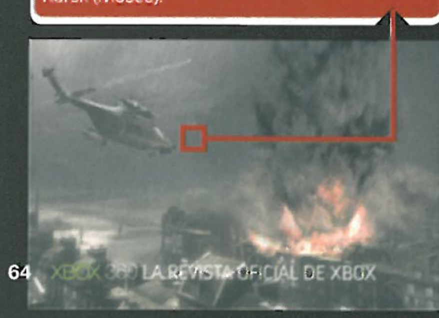
TOP GUN – KURSK (MOSCÚ)
Tener un ejército de gran tamaño es una tontería si no puedes movilizarlo. El control de los cielos es esencial para ganar cualquier guerra moderna. Necesitas apoderarte de los aeropuertos tácticos, como el que hay en Kursk (Moscú).



la Casa Blanca! Así nos encontraremos con estas tres facciones distintas, cada una con sus propias virtudes y debilidades. Los europeos, con vehículos rápidos y una mayor tecnología; los rusos, con un poder de disparo sin parangón, y los estadounidenses, haciendo el equilibrio entre fuerza y velocidad con su armamento. Por tanto, se acabaron los conflictos menores entre un grupo con una tecnología cuasi-extraterrestre y un grupillo de terroristas de medio pelo. Aquí todo enemigo es temible. En un principio iremos intercambiando el control de cada grupo, hasta que la gran guerra se desate, momento en el cual deberemos elegir nuestro propio camino conforme avanzan las batallas, lo que hará cada partida distinta. No seremos un politicucho más, sino un hombre de acción. Un general en el campo de batalla coordinando las unidades que formen



No se ha dicho nada al respecto, pero la presencia de naves especiales es una posibilidad





No piensan dejar París en manos de unos enemigos tan malos.

nuestro batallón. Unidades que previamente hayamos seleccionado, como si de un juego de fútbol se tratara, personalizando al máximo nuestro ejército. Y todo esto, en pos de simplificar la jugabilidad a un "el más listo gana". Porque hablamos de un juego de verdadera estrategia, sin recogida de recursos ni construcciones de bases. Nuestra mejor arma es el cerebro y las herramientas para la victoria las unidades, cuyo control se ha simplificado al máximo, pensando únicamente en su manejo con el pad, pues ***Tom Clancy´s Endwar*** no saldrá en PC. El interfaz de control es de lo más claro: tendremos un mapa sobre el que dar órdenes, en el que veremos todos los datos necesarios, para luego en el transcurso de la batalla poder pasar a la vista de cualquier unidad en combate para hacer modificaciones de última hora si nuestra estrategia resultara errónea. También hay que olvidarse del manejo de unidades individuales: sólo daremos órdenes a los pelotones de soldados, compañías de tanques o formaciones de aeronaves. De otra manera, el sistema de control se complicaría sin necesidad. ¿Suena bien, verdad? Y mejor sonará cuando estemos dando las instrucciones a los soldados a viva voz a través del micrófono de Xbox Live, estrategia a la velocidad del pensamiento. Pero éste no va ser el único uso del micrófono, sino que también lo deberemos usar en nuestras partidas a través de la red, en lo que pretende ser el juego de estrategia online definitivo. El mundo entero en guerra en una campaña persistente online. Tan sólo hay que imaginar a cientos de personas aliadas en cada bando, con sus propios ejércitos personalizados, luchando por mantener las fronteras de su facción o por ganar un par de kilómetros.

Por si todo esto no fuera suficiente, es muy posible que miembros de las otras sagas de Tom Clancy hagan aparición en algún momento de la trama. Es poco probable que haya sitio para Sam Fisher en una guerra mundial, pero sí que puede que haya comandos especiales *Splinter Cell* o unidades Ghost desplegadas en el campo de batalla. Todo esto hace que, a pesar de lo prematuro de su desarrollo, ***Tom Clancy´s Endwar*** se convierta en el próximo gran referente de la estrategia en consolas. No obstante, las intenciones de Ubi Soft Shanghai son sentar las bases del género para la nueva generación, de un modo similar a lo que hizo Bioware con el rol en la anterior generación.

DETALLES

EDITOR: MICROSOFT GAME STUDIOS

DESARROLLADOR: FASA STUDIOS

JUGADORES: 1

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: 1-16

A TU MEDIDA: NO DEMASIADAS OPCIONES

Shadowrun

Humanos, elfos, trols, enanos... ¿El Señor de los Anillos? ¡No, Shadowrun!

OXM Xcast

AUTOR



OXM Clapillo

AUTOR



CURIOSA LA PROPUESTA que nos acerca Microsoft... Un FPS pensado para ser jugado online. De hecho, si no puedes jugar a él con una cuenta Gold de Xbox Live, mejor que te vayas olvidando, porque casi seguro que no te durará más que un par de tardes. Después será un poco tostón (jugar todo el día contra bots no es precisamente la juerga padre...). Pero bueno, como diría Jack el Destripador, vayamos por partes. ***Shadowrun*** tiene historia por tenerla; realmente no aporta nada al juego. Hay una magia ancestral que despierta cada 5.000 años y están los dos bandos, uno que lucha por preservarla y otro que intenta sacar todo su potencial. Fin de la historia. A partir de ahí, a pegarse de tortas. Bueno no, miento, antes de empezar a repartir es aconsejable que hagamos el tutorial paso a paso (muy completo, por cierto), que tardaremos en hacerlo un buen rato. Se divide en seis apartados para enseñarnos todas las peculiaridades y cómo usar todas las magias y habilidades especiales, con una parte teórica para después pasar a otra práctica contra bots. Aquí es donde aprenderemos los pros y contras de cada raza, las variadas magias, cómo invocar una criatura, plantar un árbol sanador, resucitar...

Una vez lo acabemos, estaremos listos para saltar a la arena... Si se os ocurre entrar sin tutorial, ateneos a las consecuencias (un servidor lo hizo): estaréis más perdidos que un pulpo en un garaje. Después de unos tediosos minutos de espera en lo que encuentra una partida y sincroniza, por fin entraremos en el juego, encontrándonos en un principio con un menú de compras al uso, en el que podremos armarnos tanto con armas de fuego, como con magias o tecnología... hasta que acabemos con el dinero, claro.





LA DIFERENCIA ESTÁ EN LA RAZA



HUMANO
La típica medianía que no hace nada mal, pero nada bien. Los soldados perfectos para hacer bulto en un batallón, pero sin los inconvenientes de otras razas.

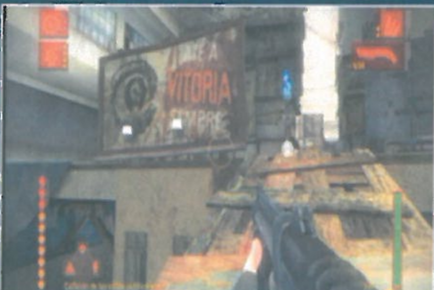
ELFO
Estos tipos de piel blanquecina son buenos magos y capaces de regenerar salud automáticamente. Por contra aguantan menos disparos que Paris Hilton en el calabozo.

TROLL
Bichos de gran tamaño más lentos que un perro cojo y con una habilidad para la magia casi nula. Su piel se endurece con los disparos, aguantando así varios cargadores enemigos.

ENANO
También llamados robamagia, por su habilidad de robar esencia de quien pase a su alrededor. Además necesitan dos disparos en la cabeza para morir. El francotirador perfecto.







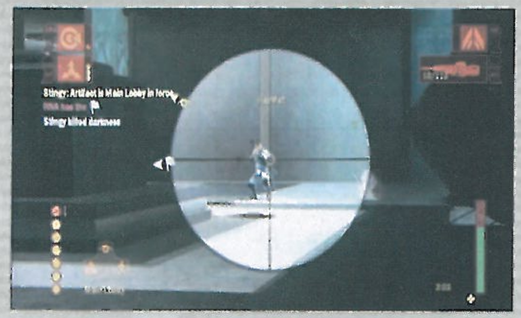
»Se trata de un shooter subjetivo donde la comunicación y la inteligencia son claves

FORMAS DE DARSE CAÑA A TRAVÉS DE XBOX LIVE

RESCATE
¿Conocéis "capturar la bandera"? Bueno, pues más o menos lo mismo, pero con otro nombr, para ser originales. Hay un artefacto mágico en un punto del mapa y ambos equipos tienen que luchar para hacerse con él y llevárselo a la base correspondiente.

ASALTO
Uno de los equipos debe coger el artefacto para llevarlo a su base. El otro tiene que defender la zona o acabar con el equipo rival para ganar la ronda. Ésta termina cuando mueren todos o cuando llega el artefacto a la base.

DESGASTE
En resumen..., una carnicería. Se trata de acabar con todos los enemigos hasta hartarte. En los otros modos de juego puedes destruir los cuerpos de tus víctimas para que no sean resucitados. En éste no.









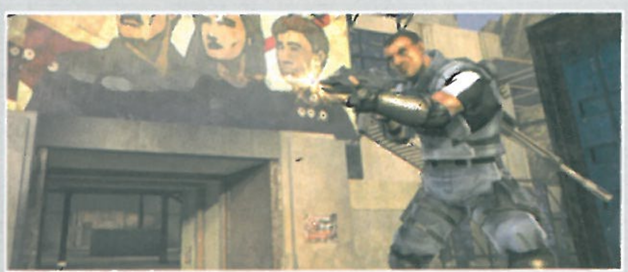
»No es lo mismo enfrentarte a enemigos con rifles y granadas que a rivales con habilidades que les permiten teletransportarse o volar

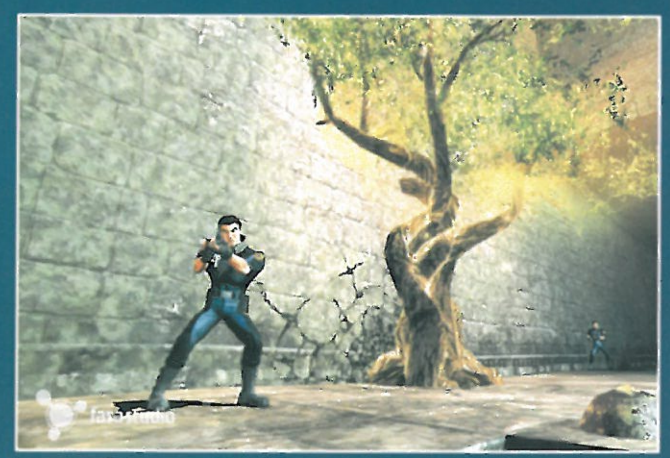
Hecho esto, toca repartir medicina de plomo. Metiéndonos en la "pomada" encontramos un shooter subjetivo, muy al estilo *Counter Strike*, pero donde la comunicación y la inteligencia tienen una importancia capital. Con esto queremos decir que no todo es apuntar y disparar, sino que la materia gris tiene un papel verdaderamente importante. Hay que saber que magias y equipamiento son mejores para la estrategia que hemos decidido tomar. No será lo mismo enfrentarnos a un grupo de tres enemigos armados con un rifle y un par de granadas, que hacerlo con el poder de teletransporte y la habilidad de planear a 20 metros de altura.
Esto es lo que hace verdaderamente especial y divertido a ***Shadowrun***, pero ahí acaban sus virtudes y comienzan algunos defectos de esos que se dice "evitables". En primer lugar, un juego como éste necesita un sistema de clanes y clasificaciones más que el comer. Desafortunadamente, en Fasa Studios no pensaron en ello y la única recompensa a nuestras hazañas las encontramos en forma de logros. Luego, tenemos lo limitado de sus modos de juego, un deathmatch con resurrecciones y dos versiones de capturar la bandera, y el escaso número de mapas incluido: tan sólo nueve grandes y tres versiones reducidas para partidas con poca gente. Y todo, ello aderezado con un nivel técnico demasiado bajo para los tiempos que corren, con animaciones que llegan a provocar la carcajada de lo cutres que llegan a ser (léase por ejemplo la de subir escaleras).
Shadowrun es un juego capaz de divertir, pero con errores de bulto que lo alejan del trono de los shooters online. Aún así estamos más que seguros de que se convertirá en uno de los títulos más jugados en las largas tardes de verano que se avecinan.

LA ESENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LAS ARMAS DE SIEMPRE

La Esencia es la energía mágica que se necesita para poder utilizar hechizos. Siempre se comienza el juego con el indicador de Esencia al máximo (es esa columna de círculos en la parte inferior izquierda de la pantalla). Los hechizos consumen Esencia, aunque ésta se irá regenerando con el tiempo.
En lugar de usar magia, puedes decantarte por la tecnología, utilizando útiles artefactos tecnológicos que harán reducir tu nivel de Esencia y no podrás echar hechizos.
Pero con magia, tecnología o utilizando ambas, no te olvides de armarte con el arsenal de armas disponibles en el juego.









LA OPINIÓN DE...

OXM XCAST

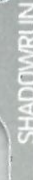
Shadowrun es como un toro: hay que cogerle con ganas para poder sacarle jugo. La pena es que, cuando se está disfrutando como un niño pequeño, empieza a perder interés por la repetición de escenarios y la falta de alicientes para seguir enganchado. Aún así, su propuesta de combate táctico es muy divertida, aunque sea un juego sólo para Xbox Live.



OXM CLAPILLO

Después de echar unas cuantas horas con Shadowrun, pudiendo disfrutar de partidas online, hay que admitir que el juego engancha. En un principio, puede hacerse un poco raro que sólo sea online (el offline con bots es para un apuro), los 12 mapas se pueden hacer escasos, pero después de unas cuantas partidas te das cuenta de que quieres más, y los botones con magias o elementos asignables le dan un toque muy atractivo.

XBOX 360 VEREDICTO



- ✓ Muy divertido jugando online
- ✓ La inclusión de distintas razas
- ✗ Sin Xbox Live Gold es prescindible
- ✗ Apartado técnico limitado
- ✗ Faltan opciones online

PUNTUACIÓN

UN SIMULADOR MIMADO HASTA EL MÍNIMO DETALLE



DETALLES

EDITOR: TAKE 2
DESARROLLADOR: STARBREEZE
JUGADORES: 1-8
LANZAMIENTO: 29 JUNIO 2007
ONLINE: SI
A TU MEDIDA: SIN CONFIRMAR

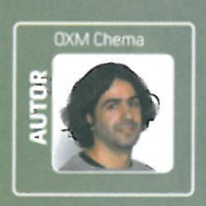
Tengas los poderes oscuros o no, las pistolas no fallan.

The Darkness

El último, que apague la luz, que esto se pone feo

AUTOR

OXM Chema



ANTES DE DECIROS lo que pienso de ***The Darkness*** os voy a dar un consejo para jugarlo en óptimas condiciones. Viernes por la tarde, duerme la siesta, lo vas a necesitar. Como a la una de la madrugada ponte el programa de Iker Jiménez y sugestiónate un poquito, bastará con diez minutos. Apaga la luz, enciende la consola, haz girar el DVD de ***The Darkness*** y deja un cojín cerca y no te hagas el machote, lo vas a estrujar y a morder como un perro.

Y no es que pases miedo, miedo. Es más una sensación de estrés. De tensión en determinadas situaciones del juego. Os digo que no he jugado como para decir que soy un experto en ***The Darkness,*** pero creo que puedo daros una orientación de lo que vais a encontrar. En primer lugar, disparos. Desde el primer momento, muchos tiros y nada de esos shooters facilones que dejan caer a los adversarios con que las balas pasen cerca de sus cabezas. Aquí vas a tener que darles, y además varias veces. Y rematarles. De ahí viene parte del estrés. Nunca sabes si un tío está lo suficientemente bien "matado". Cuando vimos el juego por primera vez y dimos nuestras primeras impresiones nos fijamos en lo que entonces parecía que se iba a convertir en una dificultad: el control. Hoy podemos hablar del control con más seguridad. Hemos jugado (no lo suficiente ¿verdad, Bolo?) y hemos sentido el poderío de la "oscuridad" en nuestros dedos... y hemos sabido tenerlo bajo control en todo momento. Hemos ido armados con armas en cada una de nuestras manos y hemos podido dirigir a nuestras pequeñas criaturas de la oscuridad al mismo tiempo. Sin problemas. En algún momento, lo de devorar un corazón se convertía en un trámite que no

> »No es un shooter facilón. Vas a tener que darles, y varias veces

▶▶

Agente, retírese si no quiere ser empalado.

Algunos de los darklings son tremendamente violentos.

LA OSCURIDAD Y SU PODER NO TE DEJARÁN OPCIÓN. YA ESTÁS EN THE DARKNESS, YA ESTÁS ATRAPADO

Y LO QUE GANAS DANDO ESTOPA CON TUS SUPERPODERES...

Lo más brutal de *The Darkness* es que termina por llevarte a su terreno. Empiezas y dices: "¡Buah! Yo paso de poderes, con mis dos pipas me basto y me sobro". Pero al rato te encuentras con una puerta cerrada y una trampilla por la que puedes meter a alguno de tus demonios para abrirla desde dentro. O una zona en la que puedes cargarte a todos los enemigos sin usar ni una sola bala, a mordiscos. Y cuando te quieres dar cuenta, recoges balas, no para clavarlas entre las cejas de un rival, sino para estallar bombillas y que la oscuridad se apodere de la escena, porque entonces es cuando nos hacemos realmente fuertes. Lo siento amigo, estás enganchado al poder de la oscuridad. Y aquí no hay escapatoria posible.



venía al caso y nos podía distraer de nuestro objetivo en ese momento: la aniquilación total de los enemigos. Pero, por lo demás, al final todo se traduce en un botón (X) para lanzar a los darklings, el superior izquierdo para sacar y retirar al resto de nuestro poder oscuro, el D-Pad para elegir el tipo de "arma" oscura a elegir y el botón superior derecho para utilizarla. Me encantó el momento en el que adquirí suficiente poder oscuro como para desplegar el "Brazo del Demonio", un sangriento miembro extra en nuestro cuerpo, que tiene por costumbre empalar cuerpos enemigos... ¡brutal! Pero ***The Darkness*** está lleno de momentos de esos que dices "¡lo quiero volver a ver!" Cada vez que te acerques suficiente a un enemigo y le dispares, las ejecuciones serán diferentes, a cámara lenta y con una carga de gore muy generosa. Lo raro es que dentro de la caja del juego no vengan, al menos unas toallitas húmedas. No imaginaba que diría esto cuando vi ***The Darkness*** en el catálogo de lanzamientos para este año, pero es una de esas historias que debes vivir. Si, vale, tiene animaciones absurdas en momentos que no debería (malditas escaleras), zonas de carga y quizá resulta lineal en algún momento, pero ¡pedazo de susto que nos hemos llevado! Te metes en el juego, el sonido es aterrador y no es un shooter más, el sistema de apuntado ayuda, pero también nos pone en apuros, los poderes no son infinitos, ni ilimitados, y demasiados recuerdos hacen que el protagonista sea un ser trastornado y desequilibrado, peligroso, armado y muy violento. A estas alturas, tengas el juego o no, ya estarás aflojando algunas bombillas en casa. Haces bien. Cuanto más oscuro, mejor.

UNA HISTORIA EXCEPCIONAL



UN ARGUMENTO DE ESOS QUE ENGANCHAN HASTA EL FINAL

Otro ingrediente del juego, uno de los más importantes, es su magnífico argumento. La historia que va a desarrollarse es excepcional. Mafia, poderes sobrenaturales, dinero, amor, relaciones familiares y el pasado siempre pululando, a veces, de una forma tan evidente que nos asustaremos de vernos a nosotros mismos diez años antes. Y si hablamos de un pequeño viaje espacio-tiempo, ya completamos una trama que nos dejará sorprendidos y asustados.



¿TE GUSTA LA VIOLENCIA, HERMANO? PORQUE TENGO GANAS DE MATARTE

Si llamamos violencia a lo de esparcir los sesos de los "malos" por las paredes y alimentarnos de corazones humanos que arrancaremos sin mucho esfuerzo, entonces tendremos que decir que sí, que *The Darkness* es un pelín violento. Pero a quién no le apetece mancharse las manos de sangre algún que otro viernes por la noche...



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ En el top ten de mejores armas
- ✓ Ajuste de dificultad perfecto
- ✓ Detalles gráficos para el deleite
- ✓ Multijugador con Xbox Live
- ✗ Sólo si te gusta la sangre

PUNTUACIÓN

TAN DIVERTIDO COMO JUGAR A LAS 'TINIEBLAS'

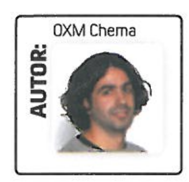


"¡Por el amor de Dios! Ya nos hemos perdido otra vez. ¿Por qué no paras de una vez y preguntas, cari?"

Colin McRae: DIRT

Las carreras más polvorientas te llevan a la cumbre de la pirámide

AUTOR: OXM Chema

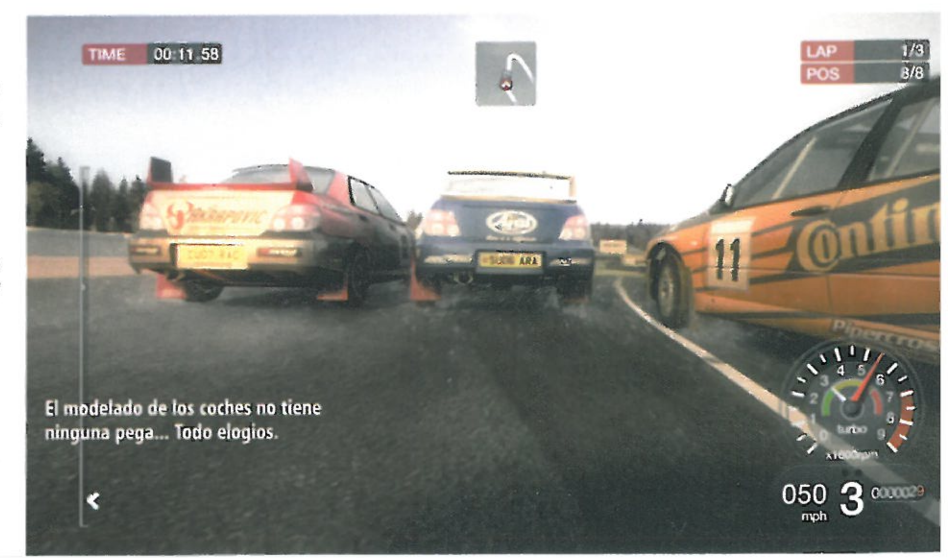


SI EMPEZAMOS CON LO MALO de DIRT, que no es mucho, nos lo quitamos de enmedio rápido. No me gusta, primero, que las carreras a través de Xbox Live sean simplemente comparación de cronómetros. Eso es del Pleistoceno, y un juego como ***Colin McRae DIRT*** nos habría tenido enganchados a la consola horas y horas, disfrutando de carreras masivas con todoterrenos por las polvorientas carreteras de medio mundo, por ejemplo. Lo segundo que no me gusta es que, de vez en cuando y dependiendo de los escenarios, aparecen unos efectos de luces extraños que ofrecen una versión híper-luminosa del coche, con un resplandor que dan ganas de bajarse y convertirlo en una capilla. Lo tercero, que a pesar de ofrecer un gran sistema de repeticiones que te deja ir hacia adelante, hacia atrás, parar, etcétera, no podemos ni sacar vídeos, ni imágenes para subir al Live. ¿Se han perdido los desarrolladores de Codemasters las últimas Game Developers Conferences o qué? Pero vamos con lo bueno, con lo genial de ***Colin McRae DIRT***, que es muchísimo.

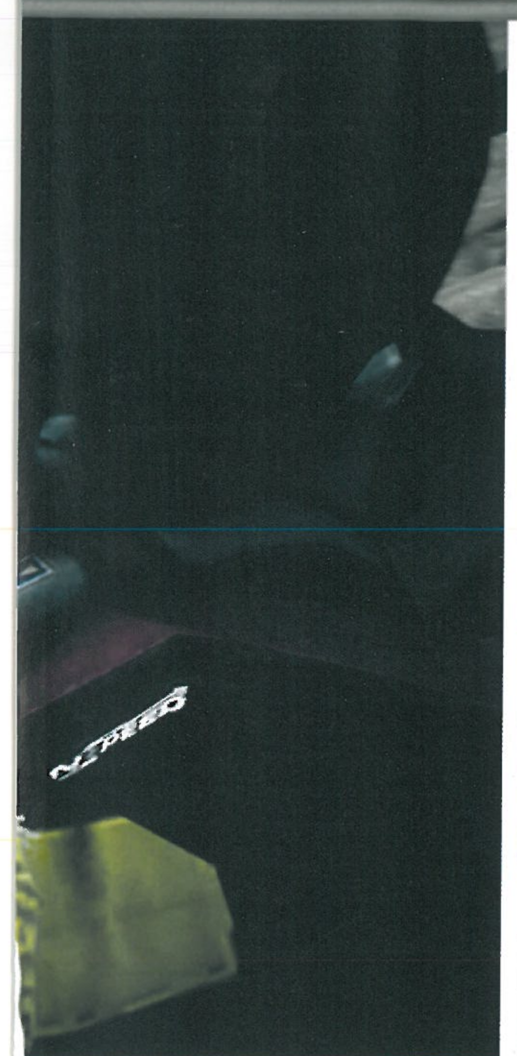
A quien no le gustaran los Colin anteriores tampoco encontrará mucha emoción aquí. Verá una conducción muy similar, pruebas muy parecidas, más coches y los sistemas de clasificación y demás parecidos. Pero si te

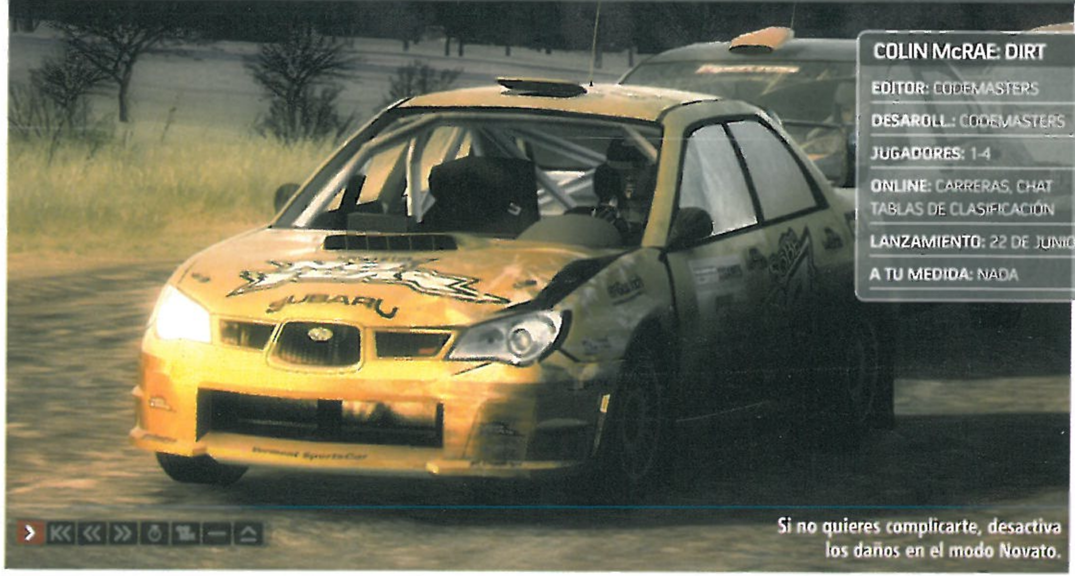
SOY EL AMO

Cuando compites en el modo Estrellato, el único en el que puedes adquirir nuevos coches, al final de la partida te dan tu clasificación mundial con respecto a los resultados del Live. Esto pica que no veas...



El modelado de los coches no tiene ninguna pega... Todo elogios.





COLIN McRAE: DIRT

EDITOR: CODEMASTERS
DESAROLL.: CODEMASTERS
JUGADORES: 1-4
ONLINE: CARRERAS, CHAT TABLAS DE CLASIFICACIÓN
LANZAMIENTO: 22 DE JUNIO
A TU MEDIDA: NADA

DETALLES

Si no quieres complicarte, desactiva los daños en el modo Novato.





»Una vistosísima pirámide hacia el Estrellato muestra todas las carreras

gustaba ***Colin McRae*** antes de DIRT, esta versión te alucinará porque en ella encuentras muchos más modos de juego. La principal novedad aquí es de diseño. Se ofrece una vistosísima pirámide hacia el Estrellato, en la que aparecen bloqueadas todas y cada una de las carreras en las que puedes participar. A medida que avances en cada uno de los niveles de la pirámide, podrás desbloquear más carreras de ese nivel o con muchos puntos carreras del nivel superior. De esta forma, no es necesario completar el total de las carreras para pasar de nivel, pero sí un número importante. De estas carreras, y esto mola mucho, no todas serán pruebas de rally al uso, sino que también encontraremos pruebas de 1 vs 1 en un circuito cerrado, carreras con hasta 8 participantes al mismo tiempo, en las que te tendrás que valer de la potencia de tu coche, la velocidad y la astucia para adelantar, además de soportar golpes que llegan de todas partes, y habrá pruebas cronometradas también, claro. La esencia de ***Colin McRae*** no se pierde: sólo se diversifica. Otra de las genialidades de este DIRT es el sistema de ayuda. Cuando lleves unas cuantas partidas igual no lo usas, pero siempre está bien que te expliquen punto por punto cada cosa del juego en castellano. Todo está doblado y perfectamente traducido. ▶▶



LA FAMOSA PRUEBA DE LAS MARCAS DE RUEDA

Como nos encanta poner a prueba todos los juegos, en éste de coches queremos ver si las marcas de frenada se quedan de una vuelta para otra. Forza 2 lo hace así... ¿y *DIRT*?



VUELTA 1: No resulta muy sencillo dejar marcas de rueda en el asfalto en *Colin McRae: DIRT*. Tras una buena dedicación creamos una marcas semicirculares de goma. ¿Estarán ahí cuando pasemos en la siguiente vuelta? Vamos a averiguarlo muy rápido.



VUELTA 2: ¡Sí! Ahí están, tal y como las dejamos. Incluso el quitamiedos está tan destrozado como lo dejamos, al golpear el coche intentando dejar nuestra marca. *Colin McRae: DIRT* es mejor que *Forza Motorsport 2* en lo de las marcas.10/10.

Fíjate en los cristalitos, saltando por los aires...



Hay pruebas para todos los gustos en este juego.



Nos ha resultado muy complicado conducir desde la cabina.

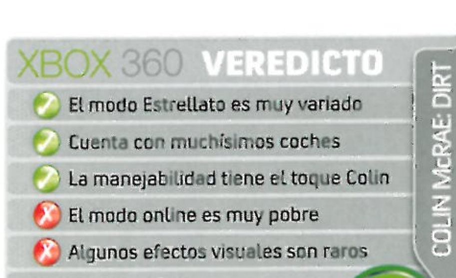
Y eso ayuda, de verdad, sobre todo en temas de ajustes dentro del garaje. ***Colin McRae DIRT,*** como sus predecesores, da mucha importancia a los ajustes que realicemos sobre el coche. Todo el tiempo que "gastes" en el taller es tiempo que "ganas" en la pista... ¡Confirmadísimo por nosotros mismos! DIRT sí es un juego de nueva generación. Puede que en el manejo del coche tengas que estar aprendiendo durante bastantes carreras y dependiendo del terreno, pero al final es un juego de coches y lo pillas, pero en su aspecto gráfico es absolutamente genial. Los más de 180 coches están recreados hasta el más mínimo detalle, tanto por fuera como por dentro (donde además de ir el piloto, veremos al copiloto con expresiones para partirse, mira las repeticiones desde dentro), los escenarios rebosan detalles, las plantas se parten, se deforman, proyectan sombras, y el sistema de daños es para gente como yo, que le encanta pillar una recta y estampar el coche contra una vaca, digo valla, y ver cómo estallan los cristales. Yo, que tú, no me lo perdería.

»Cuenta con un sistema de daños para gente como yo, que me encanta estampar el coche y ver cómo estallan sus cristales





Cosas como el desenfoque ayudan a crear un juego precioso.


XBOX 360 VEREDICTO

- El modo Estrellato es muy variado
- Cuenta con muchísimos coches
- La manejabilidad tiene el toque Colin
- El modo online es muy pobre
- Algunos efectos visuales son raros

COLIN McRAE: DIRT

PUNTUACIÓN

LA TENTACIÓN DE DEJARLO PASAR SERÍA UN ERROR

8,8

DETALLES

EDITOR: UBISOFT
DESARROLLADOR: TECHLAND
JUGADORES: 1-8
LANZAMIENTO: 29 DE JUNIO
ONLINE: HASTA 18 MAPAS MULTIJUGADOR
A TU MEDIDA: NADA CONFIRMADO

"¡Cuántas veces os he dicho que está prohibido usar el camping-gas dentro de mi 'saloon'!"

Call of Juarez

Nunca des la espalda a un tipo con un revólver, vaquero

AUTOR
OXM Chema


SERÁ ESE REGUSTILLO JOHN WAYNE que se ve cuando algunos de nuestros rivales caen al suelo de una forma más teatrera de lo normal, pero este ***Call of Juarez*** me ha conquistado. Yo lo recomiendo. Es cierto que cuesta coger un poco la sensibilidad del control, sobre todo en acciones tales como subir escaleras, saltar un determinado objeto o trepar. Pero, una vez que tomas el control de una forma más o menos segura, ***Call of Juarez*** es un absoluto festival de pólvora, el polvoriento Oeste norteamericano, el de las películas.

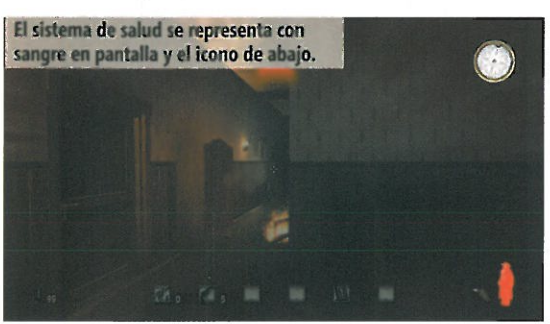
Lo bueno de este shooter es que encuentra momentos en el que deja de serlo y descansamos del gatillo durante un rato. Ya sea porque tenemos que perseguir a alguien contrarreloj, encontrar un determinado objeto o buscar la salida más cercana, el dedo descansa y, acto seguido, aparece nuestro objetivo, punto de mira incluido y una serie de secuencias de acción memorables. La verdad es que ***Call of Juarez*** resulta tremendamente divertido cuando conseguimos encadenar dos o tres secuencias de acción sin que los cortes por la carga del escenario o los enemigos suponga una verdadera interrupción. Y es que las constantes cargas van a hacer que se nos corte el rollo en más de una ocasión. No es lógico que en un juego de la nueva generación y recién cargado un nivel avancemos y enseguida encontremos un punto de control y se vuelva a tener que cargar. Las pausas desesperan a







Los cuadros inferiores representan cada uno de los objetos que puedes usar.



El sistema de salud se representa con sangre en pantalla y el icono de abajo.



Algunos puzzles requieren que usemos elementos como agua.



Mira siempre en los tejados: aparecerán muchos rivales.



La profundidad de campo se nota al hacer soom con la vista.

»Lo bueno de este shooter es que encuentra momentos en los que deja de serlo y podemos descansar los dedos del gatillo

muchos jugadores... y estoy entre ellos. Más allá de este inconveniente, sólo tenemos buenas palabras sobre ***Call of Juarez***: unos escenarios preciosos, una serie de elementos frescos en aventuras tan frenéticas, como son el sigilo o el resolver algunos puzzles sencillos, momentos de acción brutal, sangre, una historia bien hilada y relatada, un sistema especial de apuntado, el manejo de cuatro personajes diferentes, varios modos de un solo jugador y un modo multijugador que no hemos podido probar en Xbox Live de momento... Además, algo muy bueno es que el juego está totalmente en castellano, lo que realmente ayuda a que nos metamos de lleno en la aventura

Con todo esto sólo podemos decir que estamos deseando estrenar para hacer de cada partida un auténtico duelo a sol.







Como si de un cuento de hadas se tratase, los escenarios de Overlord son bucólicos.

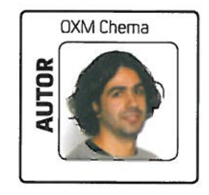


Las ovejas siempre son un buen sustento para los Minions.

Overlord

Cómo ser muy malo y no mancharse las manos de sangre

AUTOR
OXM Chema

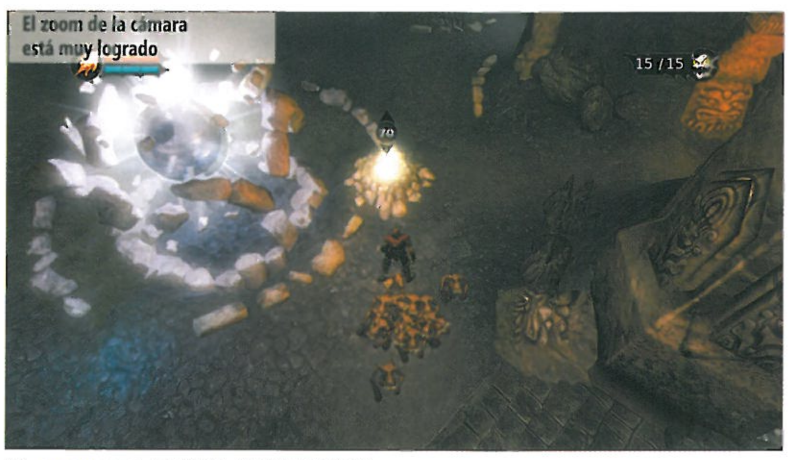


Salvar princesas, rescatar a los rehenes de un secuestro o acabar con malvados dragones está pasado... Lo que mola es sembrar el mal. Acabar con un floreciente reino de prosperidad y destruir las cosechas... eso ¡se sale! ***Overlord*** trata precisamente de esto, de ser malo, muy malo... y sin mancharse las manos, casi. Para cumplir con nuestro cometido, nuestro "señor oscuro", un caballero revivido por las extrañas criaturas que nos ayudarán en adelante, los Minions, tendremos a nuestra disposición un ejército de estos pequeños demonios que se entregarán en cuerpo y alma a nuestro cometido, pasando, incluso, por la muerte. ***Overlord*** es una aventura, algo lineal, todo hay que decirlo, que se desarrolla en unos preciosos y detallados escenarios que, aunque no son la máxima expresión de lo que puede llegar a dar de sí Xbox 360, sí que convierten sus escenarios en lugares que recordaremos por el colorido, el detallismo y los efectos visuales de la luz, además de un marcado estilo de dibujos animados exagerados, que lo hace especialmente atractivo. A lo largo de estos escenarios, el supuesto personaje principal, el ***Overlord*** —aunque tengo que decir que para mí los protagonistas del juego son los Minions— se paseará "recuperando" las tierras que le fueron arrebatadas por los nueve caballeros. Para ello, sí tendrá algún poder, como lanzamiento de bolas de fuego y algún que otro buen golpe, pero su as en la manga serán ▶▶



Los efectos sobre los escenarios son visibles, pero no abundan.





El zoom de la cámara está muy logrado

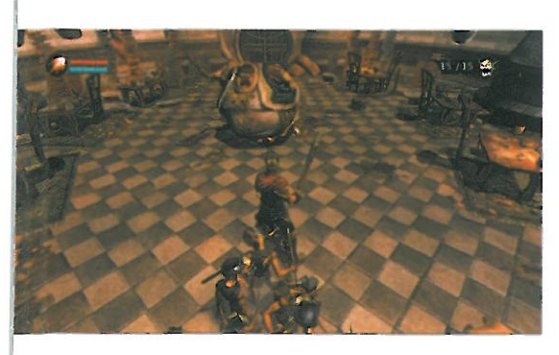


Un marcador indica el número de Minions necesarios.

Devastar nunca fue tan divertido... y tan relajado ¡qué trabajen ellos!

»Habrá gente que flipará con la mecánica de Overlord, pero a otros más torpones, como yo, nos supone un reto difícil de asumir





los demonios de diferentes tipos que sembrarán el pánico entre humanos, indeseables zombies, temibles jefes de final de nivel.

Estos Minions serán controlados por nosotros en todo momento. Los cuatro tipos, que responden a los cuatro diferentes colores de los botones del mando, tendrán diferentes cualidades (desde los simples amarillos-marrones iniciales, a los sigilosos asesinos verdes, pasando por los rojos anti-fuego y los azules sumergibles y curanderos). Con el stick y gatillo derechos los tendremos moviéndose de un lado para otro en todo momento, no sólo luchando, sino también resolviendo algunos puzzles que dificultarán nuestro avance. Muchos de estos puzzles vendrán con la solución incluida, marcando el número de efectivos que necesitamos para resolverlo. Sin embargo, tendremos que conseguir mucha esencia de la que desprenden los muertos para generar más y más Minions por las esquinas. Aunque al rato, buen rato, y sólo si eres suficientemente paciente, el juego se hace tremendamente adictivo (tiene un toque Pikmin o, incluso, Lemming muy evidente). Tendrás que dedicarle bastante atención a un control que saca partido a todos y cada uno de los movimientos del mando, cada botón tiene una acción. Eso en un juego de estrategia es útil, pero, si lo mezclamos con fases de lucha y habilidad, podemos comernos los muñones por la desesperación de no ser capaces de controlar a la marabunta de diablos. Estoy convencido de que habrá gente que se flipará con la mecánica de ***Overlord*** (id probando la demo, que está en el Bazar de Xbox Live), pero a otros más torpones, como yo, nos supone un reto difícil de asumir.



Aunque los mechas y los disparos no están mal, los escenarios son tan antiguos...

¿Este rifle no os suena que es del Jefe Maestro?

ARMORED CORE 4 — DETALLES

EDITOR: 505 GAMES
DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
JUGADORES: 1-2 (2-8 ONLINE)
LANZAMIENTO: 22 JUNIO
ONLINE: MERCADO Y LUCHA
A TU MEDIDA: CONSTRUYE TU MECH Y VÉNDELO EN LIVE

Armored Core 4

No es el juego de mechs de nueva generación

AUTOR: OXM Chema

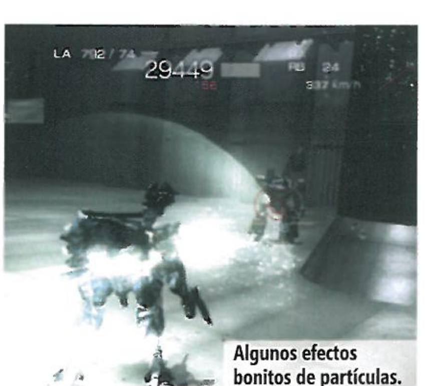


TENGO QUE DECIR QUE NO tengo manía a los juegos de mechas. Me encantaba MechAssault, pero ***Armored Core 4*** no cumple con las expectativas que me había elaborado sobre él. En primer lugar, porque es híper-complicado. Me gusta que haya un pequeño tutorial al principio de los juegos, pero en el caso de ***AC4*** este tutorial se alarga demasiado y ¿sabes? cuando lo terminas tampoco tienes un control total sobre el mech, así que como si nada. Así que te plantas en la primera misión del juego sin tener muy claro cómo se maneja el robot gigante, las armas, los movimientos y los efectos especiales. Una juerga. Terminas cumpliéndola, porque no es demasiado complicada, te cargas a todo lo que aparece en pantalla y listo.

Pero ***AC4*** tiene algo todavía más difícil que el propio juego: el garaje. Ya no es porque ni se han preocupado de traducir los textos que acompañan, sino porque al venir de una saga tan extensa y de gran calado entre algunos jugadores, lo de gestionar las fichas de los diferentes mechas de ***AC4*** debería ser pan comido... ¡Pero no lo es! Ni mucho menos. Es más que difícil. Vamos, tanto que los nuevos pasamos totalmente de mejorar nuestro equipamiento, ampliar nuestro armamento y hacer que el mecha sea mucho mejor y nos metemos al lío de cabeza. Claro, los malos cada vez son mejores, por lo que debemos prestarle un poco de atención a una parte del juego que realmente no nos apasiona. Luego está lo del juego online. Sí, lo tiene y puede llegar a engancharte si tienes mucha rivalidad con alguien. Sin embargo, por nada más nos puede enganchar el juego. Los escenarios están por debajo de los *MechAssault* de Xbox y el poder de destrucción también. Ni siquiera es tan espectacular. Decepciona.

MULTI FARSA

Lo que ocurre exactamente con el modo multijugador a través de Xbox Live no es que no sea divertido, sino que, pudiendo convertirse en un combate bestial cuerpo a cuerpo, en el que salten las chispas por todas partes gracias al genial armamento, suele acabar en luchas aéreas poco definidas, disparos desde lejos y poco contacto visual... Eso no mola.



Algunos efectos bonitos de partículas.



Perderás muchísimo tiempo mejorando tus mechas.

XBOX 360 VEREDICTO — AC4

- ✓ Combate directo desde el primer nivel
- ✓ Muchas pijaditas de personalización
- ✓ El control es complejo
- ✗ La personalización es muy compleja
- ✗ El combate online sabe a poco

PUNTUACIÓN

UN JUEGO DE OTRA GENERACIÓN... PASADO



Jack Sparrow se prepara para convertir a Davy Jones en un triste calamar.

POTC: EFM

DETALLES

EDITOR: DISNEY

DESARROLLADOR: EUROCOM

JUGADORES: 1-2

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

XBOX LIVE: N/A

PERSONALIZACIÓN: N/A

Piratas del Caribe: En el fin del mundo

Jack Sparrow está vivo, y nos ha metido en otro lío

AUTOR: OXM Clapillo



JOHNNY DEPP es tan real que sus ojos se mueven con su embriaguez mientras se tambalea por la cubierta del barco. Los tentáculos de Bill Nighy se mueven de forma convincente. Incluso Keira Knightley se aproxima bastante al film, al igual que Orlando Bloom. De hecho, Bloom es tan convincente que pasamos unos 10 minutos bien divertidos dejando que le pasaran cosas malas. Estrictamente para probar el peligroso entorno, ya me entendéis. Respetamos tanto sus actuaciones como las de Keira. Con esto dicho, más allá de esos retratos perfectos nos encontramos ante otra adaptación pobre de una película cinematográfica. Los modelados de los personajes son convincentes, sí, pero sólo para los estándares de PS2 o Wii. Los gráficos son pobres en polígonos, con texturas pobres y entornos de un tamaño limitado, y los niveles tienen trayectos muy lineales por todo el camino. El sistema de combate es una repetitiva pulsación del botón A, excepto por los movimientos especiales, más bien automáticos, que todos los personajes (los personajes principales de las películas) pueden hacer. Incluso, el diseño de los niveles consisten en avanzar continuamente acabando con lo que nos encontramos por delante, si no fuera por las tediosas misiones de recolección que necesitas para desbloquear logros. Curiosamente, como no hubo lanzamiento en Xbox 360, Disney ha incluido ***Piratas 2*** también en este juego, para estar seguros de que la gente que sólo juega a títulos de películas no se pierde nada de la trama. Desafortunadamente, esto añade menos al juego de lo que Orlando Bloom añade a las películas. Cosas que habrían sido interesantes, como los mini juegos, han sido totalmente eliminadas a favor de elementos de acción estándar. Así que esa tonta escena de la lucha en tercera persona en la rueda entre Depp, Bloom y el otro hombre, que parecía hecha para un juego, sólo se ve en una escena de ví deo, mientras que otras cosas son introducidas para prolongar las secciones de acción en tercera persona que los desarrolladores saben hacer.


El diseño del Kraken es de lo mejorcito del juego.

¿Y LOS INSULTOS?

Por desgracia, a diferencia del Secret of Monkey Island, no hay insultos que tirar en los duelos comunes. Simplemente, tienes que defenderte al ritmo de los ataques de tu oponente, moviendo el stick derecho a tiempo y, cuando un medidor de defensa se llena, al defender satisfactoriamente se fabrica un contador. Si te equivocas no te preocupes, puedes reintentarlo todas las veces que quieras.

Puedes revivir la mítica escena de Indy y su pistola.


Elisabeth también se las gasta con los enemigos de lo lindo.

XBOX 360 VEREDICTO

PIRATAS DEL CARIBE

- ✓ Un modelado de los personajes creíble
- ✓ Puedes ser Jack, Elisabeth o Will
- ✗ Desarrollo multiplataforma
- ✗ Mini juegos poco satisfactorios
- ✗ Guión mediocre y poco divertido

PUNTUACIÓN

CON MÁS INTERÉS PODRÍA HABER SIDO INCREÍBLE



MONSTER MADNESS: BFS

DETALLES

EDITOR: SOUTHPEAK
DESARROLLADOR: ARTIFICIAL STUDIOS
JUGADORES: 1-4 (2-16 ONLINE)
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: RANKINGS
PERSONALIZACIÓN: NO

Cuidado con los zombies suicidas. No veas cómo se las gastan.

Tanques, ovnis... Todo vehículo es poco para ellos.

Monster Madness: Battle for Suburbia

¡Los muertos vivientes vuelven a base de golpes!

AUTOR: OXM Clapillo



ESTE JUEGO de acción multijugador para 4 jugadores encontrará una sólida base de fans, pero para otros muchos será un título totalmente prescindible e innecesario. ¿Por qué? Pues por la etiqueta de 'juego de culto' que lleva desde hace años. Su jugabilidad consiste en la antigua premisa de aprender patrones de ataque para destruir oleadas de enemigos mientras te mueves por senderos predeterminados por cada nivel. Eso sí, este estilo de la vieja escuela 'videojueguil' reanimará a aquellos jugadores cansados de shooters realistas y coches tuning. Esto es gracias, en gran parte, a la atmósfera del juego: estereotipo de horror lentamente cocinado, con un toque del humor del desarrollador de Artificial Studios. La música de este *Monster Madness* se asienta a un lado sin suspense con tonos extraños (algo así como *Beetlejuice*), mientras que los diseños de los personajes se hacen cada vez más raros, según progresas a lo largo de los 18 niveles del juego. Unas pocas horas en el juego te harán llegar a la lucha con 'Granny', el jefe de los no muertos, que alternará el lanzamiento de gatitos a tu cara con muchos intentos de cogerte para administrarte besos y golpes a partes iguales. Cada nueva incorporación al excelente bestiario ofrece un enemigo más grande y más difícil que el anterior, pero puedes mejorar las cosas comprando y mejorando armas secundarias. Acumularás elementos descartados, como clavos o tuberías, para dárselos a Larry, el Mecánico, que creará escopetas y lanzagranadas. Sin embargo, barrer el terreno es menos divertido de lo que podría ser: genial, cuando estás evitando los golpes de los monstruos, y mediocre, cuando te mueves entre plataformas.

Su sistema de fijación de enemigos es muy lento (tirar los objetos falla, a no ser que el objetivo esté justo delante de ti), por lo que que rápidamente volverás al arma principal de cada personaje, y a tirar millas. Eso sí, estos problemas se compensan una vez se une un amigo. Jugarlo con tres colegas en una consola es una orgía de violencia y risas, mientras la pantalla se llena de enemigos, explosiones y gritos. Es difícil diferenciar aliados de enemigos porque el juego se va haciendo cada vez más caótico, pero es algo que realmente divierte. Además, hay incluso modos al estilo Deathmatch, si quieres luchar unos contra otros a ganar o morir. Los fans de las comedias de terror deberían probarlo. Es muy adictivo.

PREMIOS MONSTRUOSOS

Debemos hacer una mención especial a la lista de logros —tienen algunos nombres originales y ofrecen unos desafíos divertidos—. Mientras que algunos son simplemente desbloqueados a base de jugar (como el logro 'Pack Rat', en el que tienes que recoger 10.000 piezas de armamento con los 4 personajes), la mayoría nos han hecho reír a carcajadas. Particularmente nos ha gustado el '¿Has pedido un chino?' ¡Consigues 15PJ por disparar al escudo de gatos de la abuela zombie!

XBOX 360 VEREDICTO

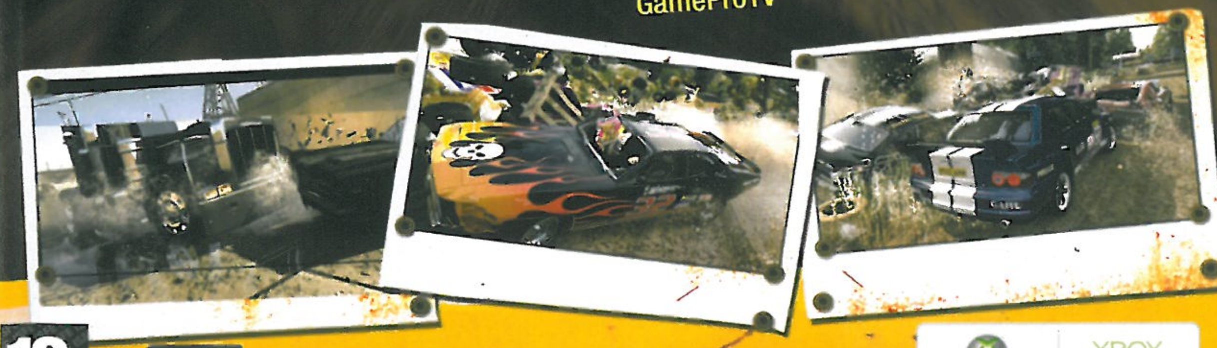
MM: BFS

- Las escenas de comic son geniales
- Diseño original de los personajes
- Ideal para los fans del terror
- Un poco pesado para un jugador
- Podía haber salido antes a la calle

PUNTUACIÓN

UN SURVIVAL HORROR GENIAL PARA GRUPOS







XBOX 360
XBOX LIVE
FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
12+



12+
www.pegi.info



HD GAMING



BUGBEAR
ENTERTAINMENT



flatoutgame.com



XBOX 360



XBOX LIVE



EMPIRE
INTERACTIVE

DETALLES

RAYMAN: RAVING RABBIDS

EDITOR: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT
JUGADORES: 1-4 (2-16 ONLINE)
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: RANKINGS, MODO BATALLA
PERSONALIZACIÓN: N/A

La interacción con la Xbox Live Vision es pura dinamita. En serio.

Su madre le quiere, lo prometemos.

Rayman Raving Rabbids

El héroe sufre un cambio con mucho ritmo

AUTOR: OXM Clapillo



La Xbox Live Vision cuesta 49,95 euros.



RAYMAN, si no le conoces, es francés. Tiene un cuerpo ovalado, una cabeza con un peinado con flequillo y carece de brazos y piernas. Es una desviación de sus antecesores títulos plataformeros; aquí le guías a través de mini juegos provocados por 'rabbids'.

Como *Fuzion Frenzy 2* o *Bomberman*, ***Rayman: RR*** tiene una experiencia fracturada. Hay una pequeña explicación de qué estás haciendo o por qué. Puede que el manual tenga una buena historia explicando qué narices son los rabbids, rayman y los globox bebés, pero no la hay en el juego. Así que... Rayman está de picnic con los globox, cuando es raptado por un conejo gigante con una máscara de hockey. Cae en medio de un terreno de arena, que debes completar tres de cuatro puzzles si no quieres ir... a la cárcel. Si continúas jugando, desbloqueas más arenas, juegos, trajes y música, y eventualmente consigues la oportunidad de escapar y derrotar a los wabbits. Ehh, rabbids, o como se llamen.

Los juegos son cortos y simples en su mayoría. Tienes que disparar a los rabbids, bailar con los rabbids, quitarles las máscaras... todo con una serie de acciones muy fáciles de entender, que se ajustan a lo que está pasando en ese momento en la pantalla, con la oportunidad de reintentar cualquier juego infinitas veces. El juego sobre todo es corto, así que Ubisoft lo ha rellenado con un modo de desafío.

El título hace un trabajo brillante, integrando la cámara Xbox Live Vision en casi todos los puzzles. No está tan bien implementado como en el Wii controller, pero los juegos son en su mayoría jugables y se disfrutan más usándola. Tienes la opción de agitar los brazos a lo loco, en una versión más simplificada del juego —así que mover tu mano sobre un rabbid le disparará—. El diseño del juego es coherente y lo hace fácil sin ningún tipo de HUD o violencia. También se ve bastante mejor que en otras plataformas. Le falta el Live, pero hay opción de jugar a 4 jugadores. ***Rayman: RR*** es un juego suficientemente decente, con un gran diseño e integración de la cámara Xbox Live Vision, pero con una vida corta.



¿Un juego de canicas dentro del cerebro de un conejo?

Aquí, nuestro amigo repartiendo estopa.

XBOX 360 VEREDICTO

- Gran diseño minimalista
- Gran selección de minijuegos
- Unos conejillos muy monos
- No tiene una estructura real
- No dura demasiado

PUNTUACIÓN

BUENO PARA DIVERTIRTE CON AMIGOS.



RAYMAN

Hardware A prueba

Todos los periféricos para aumentar las posibilidades de tu Xbox 360



KIT CARGA Y JUEGA 14,95 €

www.game.es

RECARGA TU MANDO de Xbox 360 mientras juegas y dile adiós para siempre a las pilas desechables. No hay peor sensación que estar enmedio de una partida y quedarse sin pilas en el mando inalámbrico —que ya sé que luego recurres a las del mando a distancia del DVD, pero ya se las quitaste hace unos días y no cuela— y ahora sí que te has quedado fuera de juego.

El kit de carga y juega de GAMEware es una fantástica inversión (con un precio más que razonable) para tu mando inalámbrico. La batería recargable que incluye puede cargarse, mientras juegas, con el cable USB que incluye el kit.

BIEN El precio.

MAL El cable es algo corto.

VEREDICTO Imprescindible.

PUNTUACIÓN: * * * * *

SOPORTE CONSOLA 14,95 €

www.game.es

PONER LA CONSOLA VERTICAL es una posibilidad perfectamente válida y, a veces, obligada por los típicos problemas de espacio. Si necesitas colocar así tu Xbox 360 puede interesarte un producto como éste, el soporte para 360 y juegos de GAMEware. La consola se coloca perfectamente en posición vertical, quedando estable por medio de unos agarres de goma y, además, hay espacio para almacenar 10 juegos junto a ella.

BIEN Cómoda y blanquita.

MAL Algo caro para lo que es.

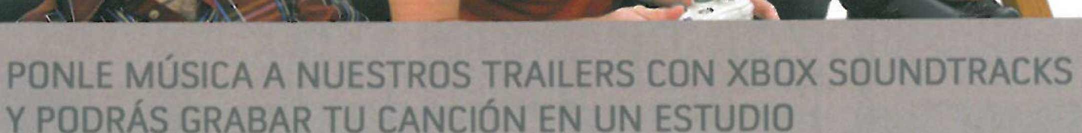
VEREDICTO Sólo para ordenados.

PUNTUACIÓN: * * * * *



Nosotros ponemos los juegos, tú la música.





Entra en nuestra web, elige el trailer de uno de nuestros juegos y ponle música con el programa Xbox Soundtracks. Si eres de los más votados, podrás grabar tu tema en un estudio con el equipo de Universal Music. Anímate a participar y sigue los pasos de Scissor Sisters: este original grupo americano nos ha dejado una remezcla exclusiva de She´s My Man para el juego Halo Wars, que ya puedes escuchar en nuestra web.



¡NO TE QUEDES FUERA!
ENTRA EN WWW.XBOX.COM/ES-ES/MUSIC
Y PARTICIPA A PARTIR DEL 9 DE MAYO



NO HAY NADA COMO JUGAR CON ESTILO

VIRTUA TENNIS 3

Nuestra guía te orientará en el Circuito Mundial. Pasa de recogepelotas a cañonero profesional en ¡12 semanas!

SEMANAS 1 A 4

ENTRENAMIENTO



Bienvenido al Circuito Mundial. Tus primeras semanas deberías pasarlas en la Academia de Tenis, que se encuentra en el Mapa del Mundo. La entrada a la clasificación de los torneos se basa en tu ranking. Fíjate en el icono de la raqueta bajo los dos Advantage Series de dos semanas en China o el Challenge de una semana en Australia. Hay un número junto a ellos y el acceso está limitado a ese ranking o superior. Cuando empiezas estás en el pozo de la tabla. Hasta que no eleves tu ranking deberías emplear tu tiempo en entrenar.



La Academia de Tenis organiza el régimen de entrenamientos en cuatro disciplinas: Golpeo, Servicio y Volea, Técnica y Fondo Físico. Completar con éxito cada apartado incrementará tus estadísticas en cada área, mientras desbloquea nuevos retos en la Academia, así como niveles de dificultad (Normal y Avanzado). De momento, completa los cuatro niveles de entrenamiento básico y tómate una semana (dentro del juego, claro) para cada disciplina. Esto no te debería llevar demasiado tiempo, porque la mayoría son fáciles. El único que te puede poner en apuros es el primer entrenamiento de Golpeo. Se te pedirá que conectes tres golpes de máxima energía. Cuanto más tengas pulsado 'X' antes de devolver un golpe, más poderoso será tu resto. Para alcanzar el máximo de energía necesitas llevar a tu oponente al fondo de la pista. Retrocede entonces en tu campo. Tan pronto como golpee el rival, empieza a cargar —la distancia te dará el segundo extra vital para devolverla a tope.





LOGRO

JUGADOR PERSONALIZADO [10GP]

Tu primer logro en Virtua Tennis 3 desbloquea la semana uno, día primero, de tu World Tour. Después de seleccionar World Tour en la pantalla del menú principal, selecciona una competición masculina o femenina para entrar y ya estarás en la pantalla de Editar Jugador. Introduce un nombre, dale ok a tu selección y... voilá, 10 GP en tu cuenta.



SEMANA 5



EL SERVICIO

PIN CRUSHER NIVEL 1

Tienes una semana para el primer torneo, así que selecciona el mini juego Pin Crusher desde el Mapa del Mundo (un triángulo de bolos simboliza el juego). Aquí trabajarás en los elementos más importantes para servir —potencia y dirección—. Los bolos estarán colocados en posiciones aleatorias a través de la pista, al otro lado de la red. El objetivo es servir fuerte, rápido y preciso para



derribarlos —en una partida de 5 ,logrando una puntuación de cuarenta—. Comienza cargando el servicio pulsando la 'X'. Dependiendo de la posición de los bolos, tendrás que dirigir el golpe a izquierda o derecha. Tan pronto como pulses 'X', apunta con el joystick en la dirección de los bolos por un segundo. Según lo hagas, divide mentalmente la barra de energía en cuatro partes —la carga no debería sobrepasar el primer cuarto de la barra de energía—. La bola golpeará directamente en la zona de los bolos. Gasta tiempo en aprender el grado de presión que tienes que aplicar para servir al centro, a media pista o cerca de la red. Recuerda: cuanto mejor lo hagas en el entrenamiento, más rápido ascenderás en el ranking —y como en el juego real, un servicio fuerte te ganará partidos—. Cada uno de los mini juegos repartidos en el Mapa del Mundo tienen múltiples grados de dificultad. Puedes seleccionar el nivel uno para empezar, pero pásalo y desbloquearás el siguiente nivel, con límites de tiempo más complicados y más altas puntuaciones que alcanzar para superarlos. Supera cada reto con la mayor puntuación que puedas; sólo te premiarán con el máximo incremento estadístico la primera vez que superes un nivel (volver a un nivel ya superado sólo te aumenta las estadísticas mínimas).

SEMANA 6



TORNEO CHALLENGER 1

El torneo Challengers 1 será la primera competición a la que tendrás acceso en el año, y está abierto a cualquiera en el top 300 del ranking mundial. Te colocarán en los cuartos de final y plantarás cara a tres oponentes a dos juegos cada uno —todos, menos el finalista, serán fácilmente derrotados—. Vuela hacia la victoria para saborear tus primeras recompensas...



LOGRO

PRIMERA VICTORIA PERSONALIZADA [20GP]

Los torneos son relativamente fáciles, así que después del entrenamiento deberías ser capaz de batir a tu primer oponente. Hacerlo no sólo confirmará tus habilidades recién adquiridas, sino que además doblará la puntuación por tu primer triunfo en el World Tour, por el que serás recompensado con 20GP, y desbloquea el Logro de Jugador Creado en tu Tarjeta de Jugador.



LOGRO

TORNEO MUNDIAL [10GP]

Hay más puntos que recolectar en este primer torneo. Gana la competición completa y recibirás un nuevo logro por encima del anterior —esta vez, por ganar tu primer torneo en el Modo World Tour—. ¡Descarga otros 10 GP en tu marcador particular!





CUANDO LA ZAPATILLA APRIETA

Una vez disipadas las dudas tras ganar el torneo, recibirás un nuevo par de zapatillas por ganar el evento. Dirígete al icono de Home en el Mapa Mundial y entra pulsando X. Aquí tienes tres opciones —probar, dejar o probar y ajustar—. Cualquier ropa, accesorios o raquetas que ganes o compres durante el tiempo que pases en el circuito, y todo será almacenado aquí. Resalta la opción de las zapatillas y cálzatelas. Presiona A para confirmar tu selección.

SEMANA 7

HUELE MIS MUÑECAS

Pulsa B en la pantalla del Mapa Mundial para mostrar tu PDA. Recibirás mails de tu entrenador y de otros jugadores sobre el curso de la temporada, sugiriéndote trucos de entrenamiento y anunciándote retos para semanas específicas. Después de ganar el Torneo Challengers recibirás un mail de tu entrenador, anunciándote que te ha enviado unas muñequeras rojas. Puedes equiparte con ellas de la misma forma que hiciste con las zapatillas.



LOGRO

R&R [10GP]

Podrás comprobar tu barra de energía en al parte superior derecha de la pantalla del Mapa del Mundo; según juegues partidos y accedas a torneos irá bajando de forma gradual. Si continúas jugando cuando llegue a cero estás cerca de lesionar a tu jugador, con lo cual puedes quedarte fuera de la acción durante varias semanas. Para contestar a esto, dirígete al icono de Home en el Mapa del Mundo y selecciona la opcoón descansar. Si usas una bebida energética te permite elevar tu energía sin perder una semana. Sin embargo, úsalas demasiado y llevarás a tu jugador a la senda de las lesiones de la misma forma que lo harías sin descansar. Es mejor salvar antes de un gran torneo —aquí sí debes usar la opción Descanso en Casa—. Eso te alejará del circuito una semana, pero desbloqueará el logro de R&R por darles descanso a tus pies y ganarás 10GP.

SEMANA 8



CAMPO DE PRÁCTICAS DE GOLPEO

Selecciona el mini-juego de derribar los barriles en el Mapa del Mundo. Este juego es brillante para pulir la habilidad y potencia de tu resto. Dos máquinas de lanzar bolas se colocarán al otro lado de la pista y comenzarán a dispararte. Necesitas golpear con las bolas en el cuerpo central



de los barriles para derribar a los cuatro toneles rojos que se han colocado elevados sobre la pista. Completar con éxito esta tarea aumentará tus estadísticas de golpeo. Fija después tu objetivo en los barriles negros colocados justamente bajo los rojos. Cuando los derribes provocarás que la torre entera se caiga. Concéntrate en derribar un barril cada vez, y notarás cómo la precisión de tus golpes aumenta. Cuanto más potente sea tu resto, más empujarás a los barriles. Trata de equilibrar potencia y precisión. Date cuenta de que necesitas que los barriles rojos toquen el suelo para que se te añadan a tu puntuación (cada barril oscurece su color cuando está ya fuera del juego).



SEMANAS 9 A 11



DE VUELTA A LA ACADEMIA

Recibirás un mail de la Asociación Profesional de Tenis de Sega diciéndote que has obtenido el pase de Clase Principiante a Clase Normal. Ahora deberías tener abierto el siguiente grupo de torneos. Pasa las siguientes tres semanas de vuelta en la Academia. Empieza con el siguiente curso de entrenamiento de Servicio y Volea, retándote a conseguir tres saques con la Máxima Potencia en una tanta.

Espera hasta que la barra de carga del saque esté llena y observa cómo una señal roja parpadea sobre ella. Cuando el icono 'Máx' aparece tienes que pulsar el mismo botón con el que comienzas el servicio. Es cuestión de aprender el timing, pero, una vez completes el entrenamiento, tus atributos de servicio se incrementarán. La importancia está en aprender a sacar rendimiento de la potencia máxima en cada partido; eso te colocará en una buena situación y bajará la oposición del rival, según pase apuros para restar. Elige cualquier otro entrenamiento para pasar la quincena.

WEEK TWELVE



TORNEO CHALLANGER 2

Con todo el entrenamiento que llevas encima, deberías estar listo para el segundo asalto a los Torneos Challenger en la semana 12. El cuadro es idéntico al anterior —tres oponentes y partidos de dos juegos—, pero ellos también han entrenado. No aflojes y te llevarás tu segunda Copa de Oro para añadirla a tu colección.

Gana el torneo y serás recompensado con una nueva raqueta, que te dará más atributos para tu juego. Vete a la sección Equipamiento tras el icono Home y desplázate hasta la nueva raqueta. En la parte inferior de la pantalla habrá tres atributos de la raqueta: Poder, Ángulo y Control. Observa cómo el Poder de esta raqueta es siete, mientras la anterior tenía cinco. Equípate con ella inmediatamente.



Mad Tracks

¡Llegan las carreras más locas en descarga directa a tu Xbox 360!



EN UN CATÁLOGO de juegos clásicos cada vez más amplio nunca viene mal un juego con aires nuevos, como es el caso de ***Mad Tracks.*** Los que conozcáis el Micro Machines, seguro que os recordará bastante a este título. Controlamos a unos mini coches por unos circuitos de juguete de lo más variopintos, pudiendo ser desde una mesa de billar hasta un futbolín, pasando por una mesa de comedor con vasos y platos incluídos. En el modo para un jugador podremos elegir entre el modo aventura y el arcade. En el primero tendremos 15 pruebas por superar, bastante originales casi todas ellas. Por un lado, están las típicas de eliminación, en la que el último coche en llegar en cada vuelta queda eliminado o contrarreloj, que, dependiendo del tiempo que hagamos, nos llevaremos una medalla u otra. Por otro lado, están las carreras más originales, como la del futbolín, en la cual haremos de jugadores y en un 2 contra 2 intentaremos meter la bola en la portería contraria sea como sea. También algo del estilo es la del billar, en la que haremos lo propio con las bolas de nuestro color. En realidad hay unas cuantas pruebas más bastante originales, que iréis descubriendo a medida que juguéis, y todas ellas tienen por el escenario paquetes repartidos que contienen armas para hacer la vida imposible al adversario (cohetes, charcos de aceite, fogonazos de luz...), o para hacérnosla más fácil a nosotros (nitro, ralentizar el tiempo...).

Si disponéis de una cuenta Xbox Live Gold, también hay un modo multijugador online, en el que se puede jugar a todos los escenarios disponibles en el juego. En el caso de no ser así, también está la posibilidad de jugar a pantalla partida en la misma consola con las mismas opciones, así que hay diversión para todos. Un punto negativo que le vemos es que se hace bastante corto... Y no está completo. Si queremos más pantallas nos tocará descargarlas aparte en otros dos packs de ampliación, con lo que habrá que pagar otro plus a sumar a los 800 puntos que cuesta Mad Tracks. De todas formas, si os gusta este tipo de juegos, tendréis un buen rato para divertiros con sus originales escenarios. Seguramente en una o dos horas habréis jugado a todos los escenarios que ofrece el título, pero tiene el aliciente de ser rejugable sobretodo si lo hacemos acompañados.

DETALLES

DESARROLLADOR: MUNDO JUMBO
JUGADORES EN LOCAL: 1-4
JUGADORES EN XBOX LIVE: 4
ESPACIO: 45 MB
PRECIO: 800 MP

XBOX 360 ARCADE

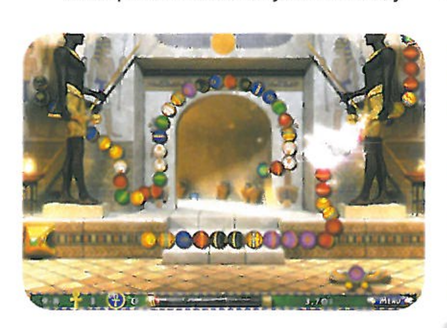
- Escenarios muy variados
- Muy divertido en multijugador
- Bueno para partidas rápidas
- Se hace muy corto
- Algunas pantallas desesperantes

PUNTUACIÓN

UN MICRO MACHINES EN VERSIÓN ARCADE 7,5

Luxor 2

LUXOR 2 es, en esencia, un clon de Zuma, pero con un cañón que lanza bolas que lo mueves de lado a lado de la pantalla. Esto te da mucho más control cuando apuntas a las bolas de colores, mientras intentas juntarlas para hacer filas de tres o más. El objetivo es crear cadenas que se conviertan en combos. Esto también eliminará las bolas de la pantalla, dejando espacio para otras nuevas. Acaba con todas ellas y pasarás al siguiente nivel. Es una fórmula simple y probada, pero Luxor 2 la lleva con mucho estilo. Hacer coincidir colores te da puntos de bonus y vidas extra, y hay también potenciadores que afectan al tren de las bolas. Cuatro niveles de dificultad previenen al juego de convertirse en algo muy exigente demasiado pronto. También hay un sistema de continuación que te permite cogerlo donde lo dejaste, algo muy útil, porque te llevará bastante tiempo pasar las 88 misiones más las 13 rondas extra. Además de los modos estándar (Aventura, Supervivencia y Práctica), el exclusivo Desafío del Faraón de Xbox 360 consiste en disparar espadas que destruyen bolas en vez de añadirlas. Este modo cambia la dinámica entera y es una remezcla de la jugabilidad.





DETALLES

DESARROLLADOR:	LOAD INC
JUGADORES EN LOCAL:	1
JUGADORES EN XBOX LIVE:	NO
ESPACIO:	26 MB
PRECIO:	800 MP

XBOX 360 ARCADE

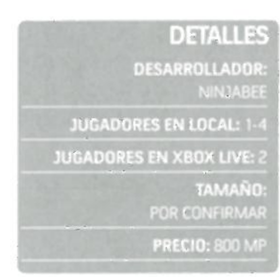
- ✓ Tiene miles de pantallas
- ✓ Modo exclusivo para xbox 360
- ✓ Los potenciadores son muy útiles
- ✗ No tiene modo online
- ✗ Se puede hacer repetitivo

PUNTUACIÓN

ENCAJAR BOLAS ES MUY ENTRETENIDO **7,2**

The Band of Bugs

ES ÉSTE un juego de estrategia y gustosamente todo trata de gratificación, no de infestación. Reemplazando armadas históricas o máquinas de guerra futuristas, controlas un batallón de pequeños insectos muy monos a través de campos de batalla. Los mapas son inteligentes, imaginativos y tienen de todo, desde cascadas hasta trampas de moscas. Las más de 20 misiones de la campaña de un jugador siguen a un bravo bicho llamado Mall y su escuadrón de comandos a través de una fina, pero entretenida, trama. Tomas turnos moviendo a filas que se enfrentan a los bichos de la IA enemiga o a hasta tres humanos. El éxito depende de posicionar tus tropas para que no estén expuestas a letales contraataques o peligros del entorno. Cada insecto tiene habilidades especiales, pero aprender cuándo y cómo usarlas exactamente es la prueba real. Los controles son intuitivos y ***Band of Bugs*** se beneficia de una irresistible jugabilidad táctica. Es como *Battle Chess* con insectos coloridos, pero la alegre sensación por sí sola lo hace una adictiva y valiosa compra.



DETALLES

DESARROLLADOR:	NINJABEE
JUGADORES EN LOCAL:	1-4
JUGADORES EN XBOX LIVE:	2
TAMAÑO:	POR CONFIRMAR
PRECIO:	800 MP



XBOX 360 ARCADE

- ✓ Un título muy original
- ✓ Mapas interactivos
- ✓ Partidas de bichos online
- ✓ Una trama que engancha
- ✗ En ocasiones, demasiado difícil

PUNTUACIÓN

UNA OFERTA ÚNICA Y NOVEDOSA PARA LIVE **8,0**





XBOXLife 1080 (II parte)

AMPLÍA TU MENTE A UN MODO DE VIDA

La era del 1080p está llegando con cada vez más facilidad a los hogares, pero queda en el aire una pregunta: ¿Será una moda pasajera o una revolución sucesora de los gráficos de PC?

EN REALIDAD, 1080p no es nada nuevo —los juegos de PC han estado dando esta resolución desde hace años y hasta las tarjetas gráficas de hace dos generaciones ya eran capaces de ofrecer resoluciones de 1080p en juegos como Half-Life 2—. Pero jugar en un PC no es como estar en tu cómodo salón. Además, casi todos los jugadores tienen pantallas de alta resolución, como mínimo de 1280x1024. La cuestión sigue siendo si los 1080p tan sólo será una moda pasajera de los jugadores de consola que se fijan en los gráficos.
"Obviamente, llegará el momento en el incremento de la resolución será útil", dice Ben Ward de Bizarre Creations. "En cualquier caso, no creo que hayamos alcanzado ese punto todavía. La mayor parte de las televisiones HC son 720p. Crear un juego a 1080p sólo va a servirles a aquellos que tienen la última tecnología. La mayor parte de los jugadores prefieren tener una experiencia de juego más fluida, más realista, aunque sea a costa del sacrificio de la resolución, que tampoco pueden llegar a ver porque no tienen una pantalla que le ofrezca ese detalle". Ward todavía va más allá cuando se habla del denominado estándar 'True-HD' (término que surgió durante la batalla entre el HD DVD y el Blu-Ray). "El incremento de la resolución está bien," admite. "Pero ahora estamos en la fase en la que la tecnología de gráficos se fija más en cómo hacer que una imagen sea más bonita, no cuántos píxeles puede llegar a haber en tu buffer. Dinámica, profundidad de campo y distorsión de la imagen por movimiento son las nuevas técnicas que se están utilizando. Se le puede sacar muy poco partido todavía al incremento de la resolución como para que podamos realmente darnos cuenta".

»En Inglaterra, televisiones como SkyHD ofrece contenido en 1080p todo el día

LOS JUECES FINALES sobre si el 1080p se convertirá en algo más popular serán, por supuesto, los jugadores. Hay pocas dudas sobre si Virtua Tennis 3 se ve mejor en 1080p (tal y como mostrábamos en el número anterior) e incluso el hardware para ver los 1080p en funcionamiento tampoco es tan caro si sabes lo que tienes que buscar.
En cualquier caso, como dice Ward, todos esos gráficos extra tienen un impacto. Con NBA Street Homecourt, un juego arcade de baloncesto, muy sólido, con 60 fps constantes y una suavidad en la imagen tremenda, al aumentar la resolución a 1080p, el refresco de la imagen caía hasta casi los 30 fps. Muchos juegos con tecnología 1080p de PlayStation 3 tienen los mismos efectos de parpadeo. Lo que es seguro es que 'TrueHD' es definitivamente un estándar para TV y películas. Así que si te vas a gastar mucha pasta en un equipo a la altura, ten en cuenta que el partido se lo vas a sacar viendo cine en casa... no tanto con los juegos.

EN INGLATERRA, televisiones como la SkyHD ofrece contenido en 1080p todo el día (los deportes están en 1080i). Pero no nos volvamos locos: una tele que ofrece 1080p siempre se va a ver mejor. Además, por encima de eso está la posibilidad de reproducir HD DVD mediante el reproductor que lanzó no hace mucho Xbox 360 y que también llega a los 1080p, ofreciendo una experiencia muy inmersiva, que nos lleva casi al 3D y que nada tiene que ver con el 720p. Así que aunque los juegos aún no se beneficien demasiado de los televisores con 1080p nativos, estaría bien tener en mente que sí existe otro contenido HD que sí se beneficiará de ellos. Si encima algunos juegos como Virtua Tennis ofrecen un salto en gráficos como el que hemos visto... no podemos dejar de probarlo.

CONEXIÓN HD-DVD

Mientras que Virtua Tennis y NBA Street Homecourt son interesantes demostraciones del potencial gráfico latente en la Xbox 360, la primera aplicación de Xbox 360 para la mega-resolución de gráficos 1080p no tiene nada que ver con los juegos. La actualización de la Dashboard en el pasado otoño incluyó el modo 1080p a la Dashboard para que pudiese soportar el periférico que se iba a lanzar a continuación, el HD DVD (199 €). Aunque la competencia con el Blu-Ray sigue siendo feroz, el HC DVD ha ganado varios tests de calidad independientes en cuanto a la calidad de la imagen y algunas otras características muy valiosas y exclusivas. Por poner un ejemplo, la trilogía de Matrix, Harry Potter y el catálogo de Universal Studios al completo son exclusivas del HD DVD y existen algunas exclusivas de camino como son las series completas de Héroes y Battlestar Galactica en HDTV. Todos y cada uno de los lanzamientos de HD DVD soporta el formato 1080p, con la Xbox 360 ofreciendo una espectacular calidad de imagen a través de su salida VGA, y con todavía una menor pérdida de calidad gracias al HDMI de la Xbox 360 Elite.



HD DVD Esencial

Hemos realizado un top ten de todos los títulos disponibles actualmente en 1080p. Quizá no sean unas películas excepcionales, pero la calidad de su imagen dejará a más de uno con la boca abierta.



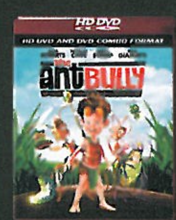
King Kong



Hulk



La Novia Cadáver



The Ant Bully



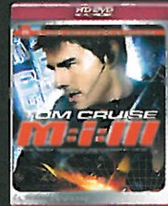
Happy Feet



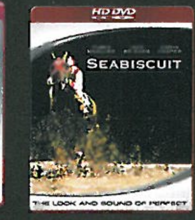
Harry Potter y el Cáliz de Fuego



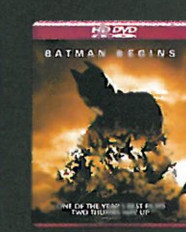
Hijos de los Hombres



Misión: Imposible III



Seabiscuit



Batman Begins

HARDWARE Y CONEXIONES

Cada vez que sale un estándar nuevo, las conexiones requieren ser actualizadas. El actual estándar 720p funciona perfectamente en casi cualquier pantalla con el símbolo de 'HD Ready', además de con un montón de monitores de PC gracias al cable VGA. En cualquier caso, 1080p requiere un poquito más...

¿Qué conexiones soporta 1080p?
Sólo dos —el cable por componentes HD y el cable VGA—. En cualquier caso, debido a un oscuro asunto de licencias, sólo podrás ver películas HD DVD en 1080p a través del cable VGA. Los juegos funcionan con ambas.

¿Qué diferencia hay entre 1080i y 1080p?
En una pantalla 1080p la imagen será mucho más brillante, más fluida en movimiento y ofrecerá mucho más detalle. Cambia a 1080i en esa misma pantalla y si estás reproduciendo un HD DVD no notarás una diferencia brutal, pero los juegos se verán mucho peor. En movimientos muy rápidos, la imagen podría incluso partirse en dos. En una pantalla no nativa 1080p no vas a apreciar grandes diferencias entre 720p, 1080i o 1080p, así que selecciona 720p para que todo vaya mejor.

¿Soporta 1080p mi panel 'HD Ready'?
A ver, la pegatina de 'HD Ready' afecta a la compatibilidad de 720p y 1080p, pero muy pocas pantallas son capaces de reproducir imagen en 1080p. A menos que tu pantalla tenga una resolución de 1920x1080, vas a obtener muy pocos beneficios de los 1080p, incluso si tu pantalla aparentemente es capaz de soportarlo. La mayoría de los LCDs son 1366x768 y los plasmas son 1024x768, por lo que hacer funcionar 1080p podría ser muy decepcionante.

HARDWARE RECOMENDADO

No hace falta que estés forrado para hacerte con una pantalla que ofrezca resolución 1080p. Existen pantallas que ofrecen estas resoluciones a precios 'razonables'. Aquí están algunas de las mejores.



DELL 2407WFP • MEJOR PRECIO: 712,53 €

LO MEJOR DE LA HABITACIÓN

Vale, no es una televisión LCD; no tiene altavoces y no soporta conexión SCART. Pero sí que tiene todo lo demás que podrías necesitar en una monitor panorámico de 24". Soporte total para VGA, HDMI y componentes y una imagen alucinante.

CONEXIONES: 1xDVI-D, 1xVGA, 1xComponentes, 1xS-Video, además un hub USB.



SAMSUNG LE40F71BX • PRECIO: APROX. 2.000 €

UNA GRAN 'TRUEHD'

Si quieres una tele LCD asequible que pueda con los 1080p, esta es la tuya. La pantalla de Samsung además cuenta con un modo 'Juego' en el que la pantalla es calibrada especialmente para el juego y optimizada para Xbox 360.

CONEXIONES: 2xHDMI, 2xSCART, 1xVGA, 1xComponentes, 1xS-Video, 1xCompuesto, 1xLector de tarjetas de memoria Flash, 1xUSB.

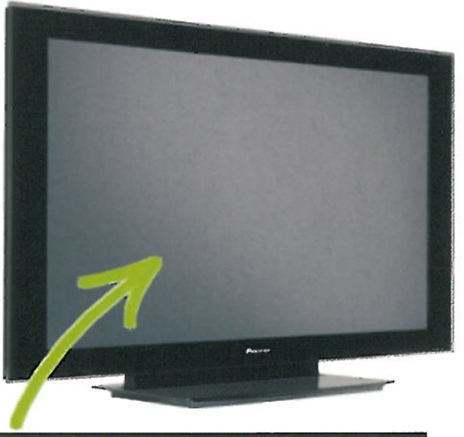


SHARP LC65GD1E • PRECIO: APROX. 11.000 €

UN MILAGRO DE 65"

La gama Shar Aquos ha ganado ent odas las críticas pos la increíble calidad de su imagen. Su pantalla es un ejemplo de la pantalla 'soltero de oro' de las que hay en el mercado. Sus 65" la colocan como la pantalla de consumo más grande del mundo, pero también la más... cara.

CONEXIONES: 1xDVI-I, 3xSCART, 1xComponentes, 1xS-Video, 1xCompuesto.



PIONEER PDP-5000EX • MEJOR PRECIO: 7.700 €

EL PLASMA DEL SIGLO PARA EL SALÓN

Los LCDs 1080p son relativamente asequibles, pero ninguno puede alcanzar la calidad de imagen, el detalle y contraste de un plasma. Esta pantalla de 50" es increíble, pero puede superar los 5.000 €.

CONEXIONES: 2xHDMI, 1xDVI-D, 1xComponentes, 1xS-Video, 1xCompuesto.



PANASONIC PTAE-1000 • PRECIO: APROX 4.500 €

¿LO QUIERES MÁS GRANDE?

Para obtener lo máximo de los 1080p, podría decirse que necesitas una pantalla lo suficientemente grande como para ver todos los detalles. ¿Por qué no optar por un proyector que ofrezca una imagen de 100" o más y una imagen de enorme claridad?

CONEXIONES: 1HDMI, 1xSCART, 1xVGA,1xComponentes, 1xS-Video, 1XCompuesto.



Amigos hasta que la muerte nos separe

Xbox Live y Messenger por fin unidos

Chatea, lucha, juega... El servicio gratuito Windows Live Messenger ya está en Xbox 360. Ahora todos tus amigos pueden ser compañeros de juego... o rivales. Prepárate para conectar con todo el mundo mientras juegas, escuchas música o ves películas. Con Xbox Live y Messenger, la amistad traspasa todas las fronteras.

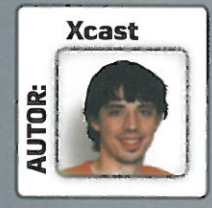
Servicio gratuito ya disponible



Jump in.

XBOX 360 LIVE

¡EN EL DVD!



¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y de la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡8 DEMOS,





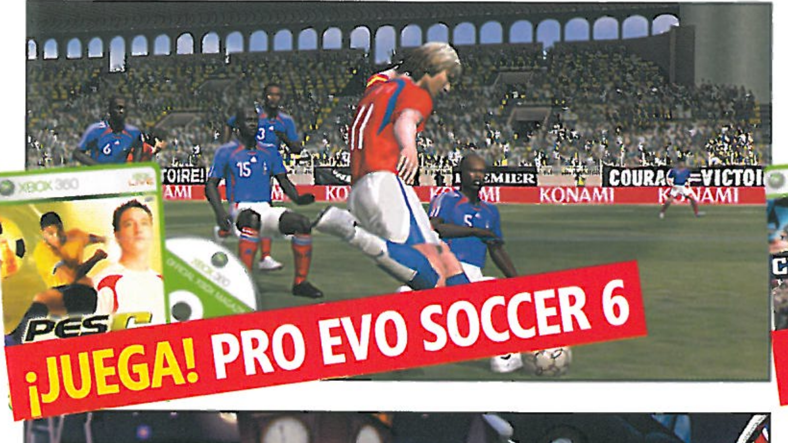
GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMO PARA QUE LAS DISFRUTES YA





TRAILERS Y MÁS!

















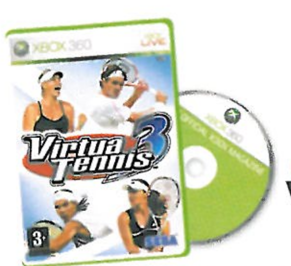
SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno, con 8 demos, entre las que no te puedes perder *VIRTUA TENNIS 3* o *CRACKDOWN*, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también y te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! VIRTUA TENNIS 3

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: SEGA | **DES:** SUMO DIGITAL | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO



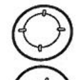


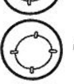
BELLO DEPORTE el de la raqueta... Golpes perfectos, galopadas épicas, remontadas espectaculares... todo lo que un aficionado puede desear. Pero la verdad es que, gracias a Sega y su excepcional *Virtua Tennis*, es mucho más que eso, llegando a convertirse es una verdadera obsesión para millones de personas que no han cogido una raqueta en su vida. Si no nos crees enciende la consola y prueba la última entrega de este arcade, gracias a la demo que incluimos este mes en nuestro DVD.

En sólo cinco minutos serás capaz de ganar a verdaderos titanes, como el suizo Roger Federer, nuestro Rafa Nadal, la escultural Maria Sharapova o la mole llamada Venus Williams. Con un solo botón podrás dominar la pista y la mayor parte de su repertorio de golpes. Y si pierdes, no desesperes. Como se suele decir, "Roma no se construyó en dos días", y en *Virtua Tennis 3* la práctica lleva a la perfección.

Controles

Controla el balón o el balón te controlará a ti

 NO SE USA

 MOVERSE

 MOVERSE

 GOLPE LIFTADO

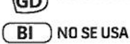
 GOLPE CORTADO

 GOLPE CORTADO

 GLOBO

 NO SE USA

 NO SE USA


BI NO SE USA
BD NO SE USA

Lo mejor

Prueba el mejor simulador de tenis jamás creado y alucina con sus gráficos dignos de la nueva generación de consolas...

POR TODO EL MUNDO
Podremos jugar un partido en las canchas propias de los cuatros grand slams: París, USA, Australia y Londres. Una gozada.



JUEGA CON CABEZA
El botón de golpe cortado nos servirá para lanzar un golpe lento para recuperar la posición en la pista. Utilízalo sabiamente.



NUESTRO RÉCORD
Hemos conseguido ganar a Federer con nuestro Rafa Nadal en tan sólo 2 minutos y 8 segundos con un 2-0. Superadlo si podéis.



Tommy Robredo

TW STEEL CANTEEN

ø 50mm.
Cuarzo
PVP: 385



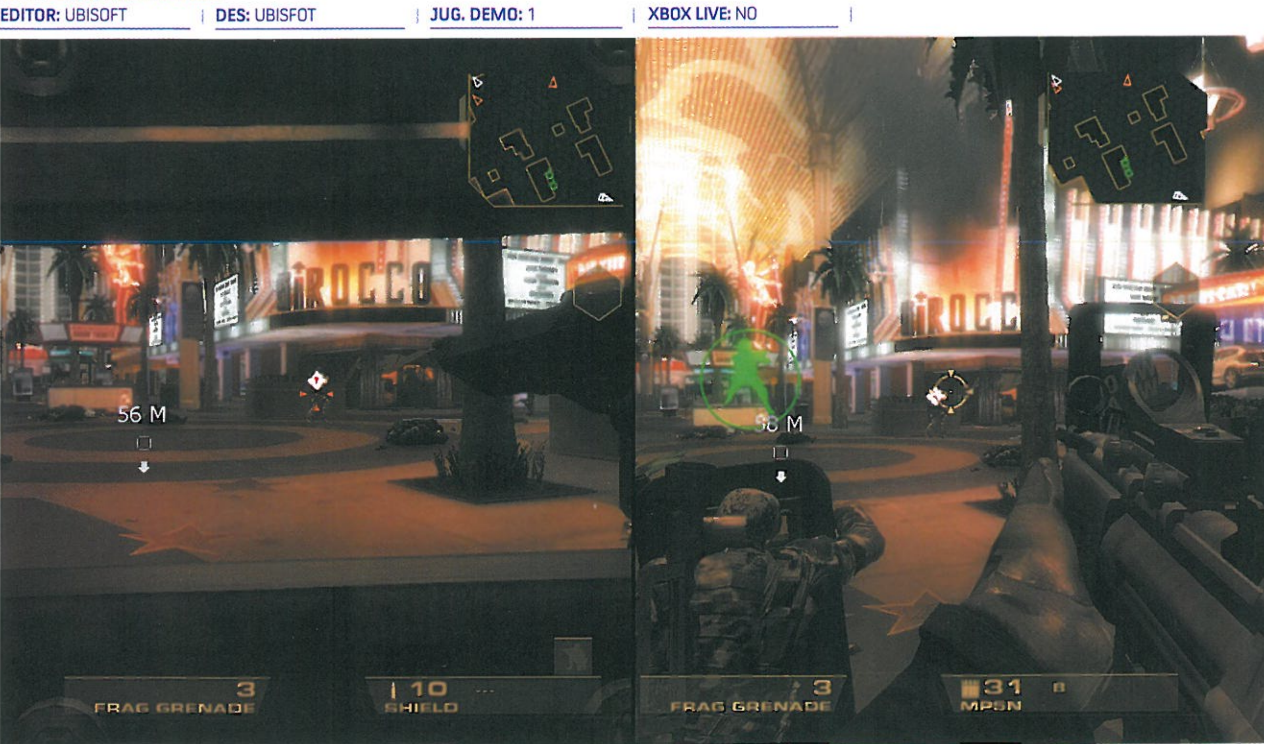




¡JUEGA YA! RAINBOW SIX VEGAS

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT | **DES:** UBISFOT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

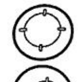


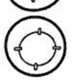


LA CIUDAD DEL PECADO está infestada de "ratas" y necesita un buen exterminador. Y quién mejor que el equipo Rainbow y su combate táctico para contrarrestar la amenaza para Las Vegas. Disfruta de una de las demostraciones más completas que os hemos ofrecido hasta la fecha y acaba con todo enemigo que se ponga delante de tu mirilla hasta rescatar a la rehén de las garras de los malvados de turno. El casino Dante puede ser un lugar muy desapacible si no sabemos cómo tratar a sus residentes. Por suerte, los otros dos miembros de nuestro equipo harán lo posible por hacer nuestra estancia en estas instalaciones lo más tranquilas y relajadas posibles. Así que esta vez, nada de "apunta, dispara y corre" sino más bien "observa, planea y ejecuta", si lo que quieres es salir con vida.

Controles

Toma posición y apunta bien antes de disparar

 VISTA/APUNTAR

 MOVERSE/POSTURA

 ÓRDENES DE EQUIPO

 ORDENAR MOVIMIENTO

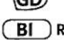
 GRANADA

 RECARGAR

 CAMBIAR ARMA

 CUBRIRSE

 DISPARAR

 REGLAS DE COMPROMISO

BD MODO DE VISIÓN

Lo mejor

Usa la cobertura y observa a los chicos malos para sorprenderles con un ataque que les deje helados.

REGLAS DE COMPROMISO
Con el botón superior derecho variamos el comportamiento de nuestro equipo entre el asalto y la infiltración conforme lo necesitemos.



USA LA SERPIENTE
La cámara serpiente nos permitirá ver lo que pasa dentro de las habitaciones sin abrir sus puertas. Úsala con sabiduría.



COORDINA TUS ACCIONES
Para acabar con la amenaza hay que tener en cuenta la estrategia y actuar junto a nuestros soldados si no queremos acabar en una caja de pino.





¡JUEGA YA! PES6





LA DEMO, AL DETALLE

PUB: KONAMI | DES: KONAMI | JUG. DEMO: 1-4 | XBOX LIVE: SÍ

Lo mejor

Mejor probarlo y comprobar por uno mismo cuál es el mejor simulador futbolístico.

MEJOR, CON AMIGOS
Pro Evolution siempre ha sido divertido jugando solo, pero con amigos llega al desmadre. Por eso te recomendamos jugar con otros 3 amigos.

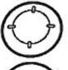


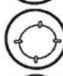
TÓMATELO CON CALMA
Usar el botón de sprint es un arma poderosa para dejar atrás al rival, pero pierde control del balón. Para regates en corto, mejor despacito.



Controles

Regatea, abre a las bandas, centra y... GOL.

 REGATES/PASE MANUAL

 MOVER

 NO SE USA

 PASE CORTO

 CENTRO LARGO

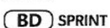
 TIRO

 PASE ADELANTADO

 NO SE USA

 TOQUE DE CALIDAD

 CAMBIAR DE JUGADOR

 SPRINT



SABEMOS QUE ESTE *Pro Evolution Soccer 6* está bastante visto y jugado. Pero lo que muchos no sabéis es que ya es un nuevo classic, y para celebrarlo os ofrecemos otra vez la oportunidad de jugarlo por si todavía andabais indecisos con la compra. Se nos ofrecen cuatro selecciones: España, Italia, Suecia y República Checa; todas ellas, medianamente actualizadas y 90 minutos por delante para deleitarnos con el fútbol más real jamás creado..



¡JUEGA YA! CRACKDOWN

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: MICROSOFT | DES: REALTIME WORLDS | JUG. DEMO: 1 | XBOX LIVE: SÍ

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

OTRO JUEGO QUE YA HA PASADO por nuestro DVD, pero que sigue en boca de todos, a pesar del tiempo pasado desde su lanzamiento. Sé un policía y ocúpate de los 21 capos de la mafia que controlan la ciudad, con la única ayuda de un puñado de buenas armas y tus habilidades mejoradas genéticamente. Además en esta larga demo podrás jugar con un amigo siempre que tengas una suscripción Xbox Live Gold, con lo que sus posibilidades aumentan exponencialmente.

Lo mejor

Persecuciones frenéticas desde los tejados más altos hasta las calles más concurridas.

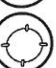
EVOLUCIÓN GENÉTICA
Como policía genéticamente mejorado, nuestras habilidades irán creciendo conforme las usemos hasta alcanzar el nivel 4 y, a partir de ese momento, la demo acabará en 15 minutos.



Controles

Conduce, salta, dispara y destruye lo que encuentras a tu paso.

 APUNTAR

 MOVERSE

 ZOOM

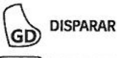
 SALTO

 GOLPEO

 CAMBIAR DE ARMA

 ENTRAR/SALIR

 FIJAR OBJETIVO

 DISPARAR

BI RECARGAR

BD LANZAR GRANADAS



¡JUEGA YA! WORMS HD

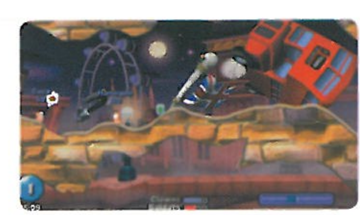
LA DEMO, AL DETALLE

PUB: CODEMASTERS | **DES:** TEAM 17 | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

Si consigues jugar una partida entera sin partirte, ¡avísanos, porque nosotros no lo hemos conseguido!

ES TU TURNO
La acción se desarrolla en estrictos turnos por equipos. Ataca a tus rivales cercanos o puede que en su turno tengan un tiro demasiado fácil.

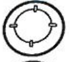


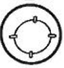
A TU MEDIDA
Puedes crear tu propio equipo de lombrices, con nombres personalizados e incluso voces. Tan sólo piensa a quién quieres ver bajo una lápida.



Controles

Cuidado con la oveja. Es letal.

 MOVER CÁMARA

 MOVER

 MOVERSE

 SALTAR

 MENÚ DE ARMAS

 DISPARAR

CAMBIAR MECHA

 ACERCAR CÁMARA

 ALEJAR CÁMARA

 ACERCAR CÁMARA

 ALEJAR CÁMARA

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

ES DIFÍCIL ENCONTRAR un juego que haya provocado mayores piques en la redacción que este Worms. Un clásico que nunca desaparece de la memoria y que siempre se mantiene tan divertido como la primera vez. Pocos juegos de estrategia habrán conseguido enganchar a varias generaciones de jugadores como lo ha hecho la creación de Team 17, desde los tiempos de Mega Drive y Súper Nintendo... Una verdadera joya que nadie debería dejar de probar.



¡JUEGA YA! CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: ACTIVISION | **DES:** TRAVELLER TALES | **JUG. DEMO:** 1-2 | **XBOX LIVE:** NO

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

LA HISTORIA DE LA FAMILIA BELMONT es la historia de la lucha de una familia contra el ejército de las tinieblas, contra el señor de la noche y todo su ejército. Una historia épica que merece ser vivida y jugada en toda su extensión. Y gracias a Xbox Live podremos jugar a una de sus entregas más grandiosas, en las que no podremos parar hasta conseguir descubrir todos y cada uno de los secretos que encierra el castillo de Drácula.

Lo mejor

La mejor razón para decir que los viejos juegos nunca pasan de moda. Una demo corta, pero que engancha

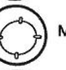
SOY RICHTER
Empezamos encarnando a Richter Belmont, el último descendiente de este clan de cazavampiros, ¿Cuál será nuestro destino en esta ocasión?



Controles

Los poderes de la noche, al alcance de tu mano

 NO SE USA

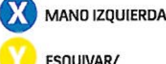
 MOVERSE



 MOVERSE

 SALTO

 MANO DERECHA

 MANO IZQUIERDA

ESQUIVAR/ SUPERATAQUE

 MAPA

ALMA DE LOBO

 ALMA DE MURCIÉLAGO

 FORMA DE BRUMA



¡JUEGA YA!

TMNT – 1989 ARCADE



LA DEMO, AL DETALLE

PUB: KONAMI | **DES:** DIGITAL ECLIPSE | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** NO

Lo mejor

El maestro astilla, April O'neil y los malvados del clan del pie nunca pasarán de moda. Vaya recuerdos que despiertan.

ELIGE TU TORTUGA
Michaellangelo, con sus nunchakos; Leonardo y su Katana; Raphael y sus sais (cuchillos,) o Donatello y su bo (palo de madera). No será por armas.



ACABA CON ESE RINO
Rocksteady es el enemigo final de nivel. Se mueve en vertical y dispara con su ametralladora. No te alejes de él y usa combos cortos para ganarle.



Controles

Pedalea y lanza los diarios con precisión.

 NO SE USA

 MOVER

 MOVER

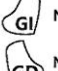
 SALTAR

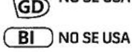
B NO SE USA

 GOLPEAR

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

LAS TORTUGAS NINJA vuelven a estar de moda, en gran parte gracias a la película que se estrenará este verano en nuestros cines. Pero Raphael, Donatello, Leonardo y el alocado Michaelangelo no son ni siquiera hijos de este siglo 21, sino que nacieron a finales de los 80 y marcaron a toda una generación de jugadores con su serie y con juegos clásicos, como este beat´em up que nos ocupa. Una joya de los juegos "yo contra el barrio" que merece la pena probar.



¡JUEGA YA!

UNO

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: - | **DES:** CARBONATED | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

JUEGOS DE CARTAS HAY MUCHOS, pero pocos como ***Uno***. Nosotros podemos llamarlo "chúpate dos", pero en el resto del mundo se trata de uno de los clásicos en las timbas con colegas. Y qué mejor lugar para una timba que Xbox Live y toda la gente que puebla la comunidad online de Microsoft. Prueba el juego en su modo para un jugador y decide por ti mismo, si el pausado ritmo de juego que impone supone un aliciente más para divertirte con él.

Lo mejor

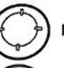
Adictivo como pocos y con nuevas barajas gratuitas descargables desde Xbox Live.

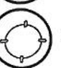
USA LA CABEZA
Como en cualquier juego de cartas, nuestra suerte depende del uso que hagamos de las cartas especiales. Elige el mejor momento.



Controles

Echa las cartas y vacía tu mano para ganar

 NO SE USA

 ELEGIR CARTA

 ELEGIR CARTA

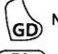
 SOLTAR CARTA

 PASAR

 DECIR UNO

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

BD NO SE USA


EN EL PRÓXIMO NÚMERO
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EXCLUSIVA
¡REGALAMOS 50
TARJETAS DE 1000 MP
¡10 DEMOS!
Y ADEMÁS...
3D Ultra Minigolf Adventures, Boom Boom Rocket, Eets Chowdown, Gyruss; Pinball FX, Geometry Wars...
COLIN MCRAE DIRT
XBOX 360
EN EL DVD
MONSTER MADNESS
BATTLE FOR SUBURBIA
XBOX 360
EN EL DVD
ARMORED CORE 4
XBOX 360
EN EL DVD
STREET FIGHTER II
HYPER FIGHTING
XBOX 360
EN EL DVD
A LA VENTA
25 JULIO


fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo Olímpico Español
www.elcorteingles.es
SÓLO EN
El Corte Inglés



"ESTOY CONTENTO. HOY BATÍ MI RECORD Y SUSPENDÍ A 114 ASPIRANTES."

SUPER LICENCIA
CLIO SPORT 200 CV

¿YA TIENES TU SUPER LICENCIA CLIO SPORT 200 CV?

CLIO





902 333 500

www.renault.es

* Oferta válida hasta el 31/07/07 para la adquisición por un particular o autónomo de un Clio financiado (importe mínimo a financiar: 4.000€), con RCI Banque S.A, Sucursal en España. Consultar condiciones para resto de la gama de turismos en la Red Renault. Seguro a todo riesgo gratuito durante el primer año con franquicia de 360€ con la compañía CASER. Clio Renault Sport: consumo mixto 8,4 (l/100 km). Emisión de CO_2: 199 (g/km).

SEGURO GRATUITO A TODO RIESGO
SIN LÍMITES*: DE EDAD DEL CONDUCTOR DE ANTIGÜEDAD DEL CARNÉ